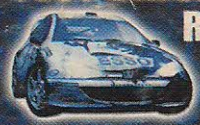
Não vendemos assinaturas
Venda somente em banca
R$ 2,90
Gamenews
OS PREVIEWS MAIS QUENTES
STAR WARS E.1: BFN - N64
SOLDIER OF FORTUNE - DC
DEUCE - PS
E MUITO MAIS
TEST DRIVE V-RALLY 2
RALLY AGORA TAMBÉM NO DC
DRIVER 2
DESTRUIÇÃO CONTINUA NO PS
GAMERS
ANO VI
NÚMERO 68
R$ 2,90
escala
PROGAMES
ARMORED CORE
PRIMAL IMAGE
IMPERIUM GALACTICA 2
PC
GRAND THEFT AUTO 2
EVER QUEST
THE RUINS OF KUNARK
MUITO MAIS QUE UMA SEQUÊNCIA
WILD ARMS 2
CONHEÇA A CONTINUAÇÃO DESTE RPG PARA PLAYSTATION
METAL GEAR
Ghost Babel
CONFIRA ESTE GAME QUE VEIO PARA PROVAR DO QUE O GBC É CAPAZ
ISSN 1413-1471
9 771413 147002
68

GAMERS
É uma publicação semanal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Números Atrasados: (0**11) 266-3166. Você também pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com. br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766

Produção e realização:

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Ger. Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coord. Editorial: Homero Letonai
Edição de Capa: Marcelo M. Mizuno
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza, Rodrigo M. Diniz, Marcelo M. Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coord. de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Atendimento: Eliane Gomes Cardoso
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641 - 0448
Site: www.progames.com.br
Endereço: R. Pio XI, 230, Alto da Lapa, São Paulo - SP CEP 05060-000

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

CALMARIA...

Antes de chegarmos às férias de meio de ano, enfrentamos esta semana um ritmo menos acelerado de lançamentos. A maioria dos games novos que apareceram para todos os sistemas foram versões americanas de games japoneses, ou upgrades de jogos já existentes para sistemas mais poderosos e games de importância secundária. Claro que há excessões, pois temos alguns títulos de destaque em mais esta edição da Gamers.

Comecemos pelos novos games que estão chegando. O bom e velho (tá, nem tanto) PlayStation traz a versão america do excelente **Wild Arms 2nd Ignition** e também o divertido **Rhapsody: A Musical Adventure** para agradar aos amantes de RPG. O console da Sony ainda conta com um novo **Armored Core** e sua versão de **Gauntlet Legends**. Enquanto isso, o PlayStation2 traz **0 Story** (Love Story), um excelente game interativo da Enix que foi lançado em 2 DVDs (!!!), e também **Primal Image**, o game da Atlus que põe você no papel de um fotógrafo que define poses de lindas modelos virtuais. Já o Dreamcast ganha a sua versão do viciante **Grand Theft Auto 2** e também **Sorcerian**, além do original, rápido e divertido **4 Wheel Thunder** da Midway. O velho (este é mesmo) portátil da Nintendo continua com força total, trazendo a velocidade de **Top Gear Rally 2**, **Monster Rancher Battle Card** acompanhando todas as tendências de Pokémon e a incrível, fantástica obra-prima da Konami para Game Boy Color: **Metal Gear Ghost Babel**. Para fechar os lançamentos, descolamos três títulos de PC no capricho: **Imperium Galactica 2**, **EverQuest: The Ruins of Kunark** e **Allegiance**.

Claro que a calmaria não deve durar muito tempo, e é o que mostram os previews de nosso GameNews. O Nintendo 64, apesar de não oferecer nenhum lançamento esta semana, apresenta três futuros títulos promissores: **Star Wars Episode I Battle for Naboo**, seguindo os passos de Rogue Squadron; a expansão do game de corrida mais rápido de todos os tempos, **F-Zero X Expansion Kit**, apenas para 64DD; e **Transformers Beast Wars Transmetals**, o game de luta dos robôs que mudam de forma. O Dreamcast, sempre em alta, traz uma remessa equilibrada e variada. Para começar, **Draconus: Cult of the Wyrm** apresenta sangue e ação medieval na medida certa. A Crave é a responsável pela conversão de **Soldier of Fortune**, o game que é sucesso no PC. Já a Infogrames estará trazendo **Test Drive V-Rally 2** e **Independence War 2: The Edge of Chaos**. O PlayStation ainda mostra poder com o título de plataforma 3D da Midway, **Deuce** e a continuação de um dos games mais viciantes de todos os tempos, **Driver 2**. Vamos aos jogos!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

Srs. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (no topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no modelo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os cinco quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 68

Mais um RPG clássico para o seu PC

EverQuest Página 63

SEÇÕES

ÍNDICE

Rhapsody

42

Muita diversão em gráficos super coloridos

Primal Image

46

Curta as poses das modelos mais lindas no PS2

Grand Theft Auto 2

48

O Dreamcast também ganha a sua versão do game

Monster Rancher Batlle Card GB

54

Direto do anime para suas mãos

A Konami vem arrasando com Metal Gear para GBC

Metal Gear: Ghost Babel 52

Finalmente, o último game da série Star Wars prometido para Nintendo 64 chegou na forma de Battle for Naboo. Este é título extremamente esperado, porém secreto, dos co-produtores da Factor 5 e da LucasArts que vem sendo insinuado há meses. A onda do filme, com o lançamento do VHS, pode ter se acalmado, mas isso não significa que os fãs com um Nintendo 64 ficarão sem uma aventura de ficção científica bem executada passada neste universo. A engine do agora clássico Rogue Squadron foi atualizada e optimizada para Battle for Naboo, de forma que você pode até considerá-la nova. Estamos esperando ainda mais jogabilidade aditiva e imersão no universo de Star Wars deste game de tiro. Além disso, por este ser um game da Factor 5, os elementos de áudio do game não devem ser menos que impressionantes. Se pudéssemos garantir que este poder de áudio fosse usado para o bem (sons de combate autênticos) e não para o mal (qualquer coisa dita por Jar Jar Binks).

A história de Battle for Naboo será separada, mas paralelas aos eventos que ocorreram no filme Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma. Você assume o papel de Gavyn Sykes, o proverbial "jovem e dedicado soldado de Naboo lutando para defender seu planeta". Não, ele não tem a mesma ligação de Rogue Squadron onde você pilotava um Red-5 como Luke Skywalker, mas é a mesma fórmula que funcionou em muitos games antes. A Federação Comercial ainda está incomodando as boas pessoas de Naboo e elas ainda precisam de um herói para salvá-las. Como Sykes, você terá que assumir o controle de veículos como o grande e amarelo N-1 Starfighter, um barco de guerra da Federação Comercial e aqueles veículos STAP da Federação que se pareciam com torres bélicas voadoras, tudo isso para ter sucesso em sua missão. A LucasArts promete aventuras na terra, no mar e no ar e também que haverá veículos no jogo que não apareceram no filme.

A habilidade de lutar em pleno espaço é um dos aspectos mais promissores de Battle for Naboo. A LucasArts afirma que você poderá batalhar na superfície do planeta, como era o caso de Rogue Squadron, mas também estará lutando próximo

à órbita de Naboo. Os comentários em torno do game são de que teremos um clássico game de tiro espacial como os vistos no PC. Informações preliminares sobre o game e as poucas imagens mostram que pelo menos algumas batalhas serão na superfície do planeta ou pouco acima. Haverá batalhas em pleno espaço similares à fase Skyhook de Shadows of the Empire ou próximo à órbita significa que poderemos acompanhar Anakin Skywalker em seu desajeitado ataque para destruir a nave de controle da Federação Comercial? Só o tempo trará a resposta.

Outro elemento interessante em Battle for Naboo serão os vários tipos de combates. Ataques do tipo ar-ar, ar-terra e terra-terra estarão todos inclusos no jogo. Batalhas terra-terra em um game parecido com Rogue Squadron pode ser uma grande novidade. Esta informação e as imagens nos mostram que estaremos no controle de veículos de ataque planadores. Planar não é o mesmo que voar, é claro, mas batalhar em um veículo planador significa que poderemos vagar livremente sobre o terreno atacando os inimigos. Um pouco de Star Wars com sabor de Vigilante 8 não seria tão mal.

O lado tecnológico de Battle for Naboo está muito além de Rogue Squadron. O sistema de dificuldade dinâmica vai mantê-lo desafiado independente do seu nível inicial de habilidade. O game mantém projeções de sua performance e ajusta a dificuldade adequadamente, de forma que você sempre é desafiado. Seja lá se você é ruim ou se suas habilidades ainda estão afiadas após horas de Rogue Squadron, parece que Battle for Naboo vai apresentar o desafio apropriado.

Os efeitos de luz em Battle for Naboo serão imbatíveis. Tudo, incluindo disparos de laser e explosões, oferecerá sua luz apropriada em tempo real. A distância para construção de polígonos é bem superior à de Rogue Squadron. E acima de tudo, foi prometido que o game não terá neblina... em lugar nenhum... nada (fato raro em um game de Nintendo 64, que precisa usar neblina para esconder as limitações do hardware).

Infelizmente, não haverá um modo multiplayer em Battle for Naboo. Esta foi uma das características que os proprietários de Nintendo 64 sentiram falta em Rogue Squadron e também não estará presente desta vez.

Battle for Naboo deverá causar um impacto ainda maior do que o seu antecessor Episode I Racer. A Factor 5 comprovadamente é uma produtora vencedora com Rogue Squadron em seu histórico. Os pontos fortes e fracos deste game anterior foram analisados e melhorados e Battle for Naboo tem tudo o que um game estreante de Nintendo 64 precisa para fazer sucesso. O talento da Factor 5, o poder da série Star Wars e o conhecimento em marketing da Nintendo fazem uma combinação mortal. Não podemos esperar para ver ou, melhor ainda, jogar este novo game.

F-ZERO X EXPASION KIT

Nintendo
Corrida / Editor - Disco (1)
Já disponível (Japão)
EXPECTATIVA: ★★☆☆☆

Lançado em outubro de 98, o jogo de corrida futurista da Nintendo, F-Zero X, foi o primeiro game de Nintendo 64 compatível com 64DD a ser lançado. Apesar de que a maioria dos jogadores continuará iniciando o game sem jamais descobrir sobre a compatibilidade com o 64DD, F-Zero X – tanto americano quanto japonês – de fato contém um código de programação que checa se o Disk Drive está conectado ao console. Se ele estiver, uma simples mas determinada mensagem em texto vai pedir ao usuário que insira um disco no drive.

Bem, não qualquer disco, é claro. F-Zero X foi projetado para permitir aos usuários acesso a um disco de expansão especialmente desenvolvido que oferece características que não são possíveis em cartucho ou CD. Como o espaço para salvar dados nos cartuchos é bastante limitado (chips EEPROM, Flash ou S-Ram ainda são adições caras para um cartucho) e Controller Paks não armazenam muitos dados também, características de customização em games de cartucho geralmente são bastante limitadas. Com o Expansion Kit oficial de F-Zero X, a Nintendo quer oferecer aos fãs do veloz game de corrida todas as características de edição que faltavam ao original.

Quando estiver usando o disco de add-on, duas novas opções aparecem na tela de menu de F-Zero X: Course Edit e Car Edit.

Quando selecionar a opção Car Edit, você poderá editar o seu próprio carro. Selecione um estilo de corpo para sua máquina, então escolha entre todos os tipos de spoilers e elementos de cockpit para tornar seu veículo o mais legal da galáxia. Uma "oficina" de pintura então permite mais personalização, incluindo o design de forma e cor para o cockpit e total controle de cor sobre os chassis e seus emblemas. Obviamente, nem tudo é sobre aparência. Antes de terminar o veículo, você terá que balancear cuidadosamente as configurações de seu carro e determinar a aderência, velocidade máxima e impulso.

Mas o coração desta expansão, é claro, é o editor de pistas. Apesar de F-Zero já ter uma grande variedade de pistas disponíveis (inclusive uma pista especial que gera um traçado aleatório), você agora pode fazer as suas próprias pistas. A ferramenta usada para isso é quase idêntica ao que os designers de F-Zero X usaram para criar as pistas que já estão no game. Usando um cursor, você pode colocar elementos de pista em qualquer lugar em um espaço 3D e adicionar texturas, faixas de energia, gelo, portões, rampas, curvas inclinadas e até loops dentro de loops. É claro que você pode testar a sua pista em qualquer momento e correr algumas voltas de treino para ter uma boa sensação de sua criação.

TRANSFORMERS: BEAST WARS TRANSMETALS

BAM Entertainment / Takara
Luta - N/D
Previsto para setembro de 2000 nos EUA
EXPECTATIVA: ★☆☆☆☆

Se você acha que a série de desenho animado Transformers morreu no final dos anos 80, você está totalmente enganado. Enquanto a série encontrou o fim após milhões de episódios no ocidente, nossos amigos da terra do sol nascente viram mais cinco séries dos Transformers. Hoje em dia, o público ocidental está de volta a ativa, e o assunto do momento é a recente série dos Transformers chamada Beast Wars.

Beast Wars é uma série dos Transformers animada por computador que acontece milhares de anos à frente da série original, completa com personagens novos, uma trama excelente e uma história contínua. O primeiro jogo de Beast Wars a chegar aos consoles baseado nesta nova série era um game de ação pouco caprichado que falhou em conquistar um público. Esperando ter uma estréia boa e lucrar com o sucesso contínuo da mais recente série, a BAM Entertainment vai lançar o game de luta Beast Wars Transmetals.

Isso mesmo, você leu certo, um jogo de luta. Beast Wars Transmetals é um jogo de luta 3D mano-a-mano, similar a Tekken, só que não tão variado e dez vezes mais rápido. Em quantos outros jogos de luta você poderia se transformar em um dinossauro, espancar seu oponente e depois esmagá-lo em forma de robô? Você pode escolher entre 11 personagens diferentes de Beast Wars, como Optimus Primal, Megatron e Black Arachnia.

Até 100 pistas podem ser gravadas diretamente no disco. Enquanto outros editores de pista são limitados em relação às peças que você pode colocar e não permitem que sua pista tenha pontos que se cruzam, o kit de expansão de F-Zero X oferece impressionante liberdade para fazer o que você quer. Você pode fazer um loop que se torna outro loop dentro dele mesmo, tem buracos, setas de impulso, rampas ou até minas. Você pode até transformar seu loop em um tubo ou half-pipe. É claro que há algumas pequenas limitações (você não pode colocar mais de oito rampas em uma criação, por exemplo), mas os limites são tão altos que você provavelmente nunca chegará a eles. Esta expansão também inclui duas novas Championship Cups (DD-1 e DD2) assim como a habilidade de salvar até três ghosts em cada pista.

A idéia por trás deste disco de expansão é bem legal. Adicionando novas características para um jogo já existente, a Nintendo está encorajando os jogadores a tirarem a poeira de seus cartuchos e gastarem mais tempo com ele. Obviamente, o problema com tal add-on para F-Zero X em particular é que: a) F-Zero X não sofria com a falta de carros ou pistas, b) o design das pistas em F-Zero X é bem genérico por causa dos limitados detalhes nos cenários de fundo, c) os designs de carros devem permanecer simples para manter o frame-rate em sólidos 60 fps. Ainda assim, gostamos do que vimos até agora. As novas Cups bônus contém pistas só para experts que são muito mais intensas que a seleção original de pistas e também há muitas novas músicas legais. Apesar da personalização ser mais limitada do que nos títulos de Mario Artist para DD, os editores de carro e pista são intuitivos e oferecem bastante liberdade.

Infelizmente, o fato de que o game foi lançado para 64DD no Japão não é um mal sinal para um lançamento americano. Há uma pequena possibilidade da Nintendo lançar um cartucho de lock-on ou uma edição especial de F-Zero X nos EUA, mas o custo do cartucho provavelmente vai impedir esta expansão de chegar ao ocidente.

O sistema de luta de Beast Wars Transmetals pretende ser absolutamente descomplicado, voltado para um público mais jovem do que outros jogos de luta. Além dos modos básicos como Tournament, Versus e SD Versus, o jogo tem duas competições não baseadas em combate: Disc Hunter e Race. No Disc Hunter, seu objetivo é pegar um número maior de discos coloridos do que o seu oponente. No modo Race, você e seu oponente correm no estilo de Track & Field em pistas de 100 e 200 metros. Apesar do game não ser voltado para jogos em grupo como Super Smash Bros. ou Poy Poy, os programadores optaram por incluir variedade o bastante para agradar uma vasta legião de jogadores, desde os mais novos até os mais velhos.

Beast Wars Transmetals já foi lançado no Japão pela Takara há algum tempo, e a BAM Entertainment trará o jogo para o ocidente em maio. Inicialmente, o game só estará disponível nos EUA para locação, e quem quiser comprá-lo, terá que esperar até setembro, quando a empresa pretende lançá-lo para o consumidor.

Durante a última E³ havia poucas coisas que faziam você parar para uma segunda ou até uma terceira olhada. Contudo, a animação de uma personagem chamada Insect Queen foi uma delas. Uma extensão lógica do Mantis de Die by the Sword, a Insect Queen é um dos inimigos do novo título de ação/adventure da Crave, Draconus: Cult of the Wyrm.

Fundada em 1996, a produtora Treyarch é mais conhecida nos consoles por Triple Play 2000. Já no mercado dos PCs, o destruidor game Die By the Sword da Treyarch realmente traz de volta o gênero de cortar e fatiar, sem mencionar um balde cheio de sangue. Ironicamente, especialmente considerando o sucesso do produto, Die by the Sword foi um game difícil de encontrar uma empresa que o lançasse, até que a Interplay o adotou, depois que a Treyarch investiu em um demo que mostrava o conceito. Apesar de não era revolucionária, a habilidade de controlar o escudo e membros do personagem independentemente não havia sido usada há muito tempo. Um add-on de sucesso, Limb from Limb, foi lançado em seguida e Draconus: Cult of the Wyrm foi previsto como uma pseudo seqüência para Die by the Sword. No final das contas, através de vários negócios e acordos, o título acabou na Crave, uma softhouse privada estabilizada em Los Angeles.

O gênero de fantasia toma muitas formas, cobrindo o espectro deste o brilhante e claro até o escuro e sombrio. Originalmente conhecido como Blades of Vengeance e Sword of Vengeance, o recentemente rebatizado Draconus: Cult of the Wyrm com certeza está na extremidade do lado negro. Uma maravilhosa mistura de influências inclui The Crow, Dungeons & Dragons, Aliens, Tomb Raider, Dragonlance Novels, The Hobbit, Blade Runner, Golden Axe e é claro, Die by the Sword, tudo isso colocado em uma ambientação medieval de terceira pessoa. A engine foi construida do zero, mas levou em conta as lições aprendidas com Die by the Sword.

O jogo que está sendo feito por um grupo de 27 pessoas da Treyarch e da Crave e os componentes da Treyarch são liderados pelo ex-produtor de Die by the Sword, Chris Busse, enquanto o veterano da indústria Mike Arkin chefia o pessoal da Crave. O histórico de Arkin é impressionante, com passagens pela Acclaim e Activision, e com títulos como Die Hard Trilogy e Battlezone sob sua responsabilidade.

Arkin explica um pouco do enredo. "O herói é o quinto filho de um governante, que também foi o quinto filho de sua família e que governa um pequeno reino perto das fronteiras entre o território mais civilizado e as regiões selvagens hostis. Uma antiga lenda, dos primeiros dias do Império, conta que um poderoso herói salvou o país de um grande dragão. Por este herói ter sido o quinto filho de um rei que também foi um quinto filho, tornou-se uma tradição dar qualquer pessoa assim o título honorário de 'dragonsbane'. Agora, os dragões já desapareceram há muito das terras do reino, de forma que o título não é mais levado a sério. Ao invés disso, tornou-se um costume ao dragonsbane de um reino receber treinamento especial e ser mandado em missões perigosas mas vitais em serviço do reino."

Mas o que seria de uma história de fantasia sem um pouco de discórdia? As ameaças que o herói vai descobrir e enfrentar são divididos em três, mas todos relacionados. Um grande dragão (X'calith) de outro plano magicamente abriu os portais para o mundo de nosso herói e pretende dominar o planeta inteiro. O dragão invocou a ajuda de dois aliados: o

gigante de pedra Rakka e a Insect Queen. O dragão permite que estes dois seguidores causem desordem no planeta enquanto ele prepara o seu exército Draconus para a invasão.

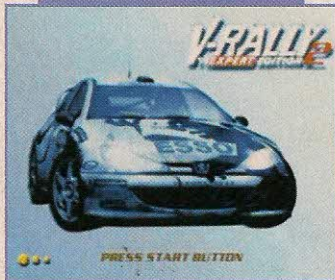
Como você já deve ter adivinhado, sua tarefa é entrar em uma busca épica para unir os reinos destruidos da humanidade e salvá-los das investidas maléficas do dragão enfurecido. Para cumprir esta tarefa, dois personagens estão disponíveis para você jogar. Cynric é um cavaleiro musculoso que tem capacidades superiores no combate corpo-a-corpo, enquanto Aeowyn é uma linda feiticeira indomável que prefere usar magia para derrotar seus inimigos.

Draconus: Cult of the Wyrm é dividido em fases e possui 15 no total. Estas são divididas em três ambientes (floresta, pântano e montanhas), com cinco fases em cada um. As fases fariam dos tradicionais ambientes fechados representados pelas dungeons e cavernas até extensas áreas a céu aberto. As dungeons em particular seguem o método testado e aprovado de armadilhas e surpresas. Ao juntar as fases, o time de produção seguiu um esquema de quatro etapas. Quando os designers de fase preparam uma fase básica com texturas substitutas, as ações das armadilhas e inteligência artificial para os personagens foram adicionadas. Os designers de fase então adicionaram itens adicionais, como barris, tochas e carros de mina. Finalmente, animadores de efeitos especiais capricharam os ambientes com fogo, neblina e cachoeiras, enquanto os artistas de textura adicionaram as texturas definitivas.

No que diz respeito a polígonos, frame rates e outros termos técnicos, o consumidor padrão está interessado apenas se o game parece bonito e é bom de jogar. O Dreamcast tem a oportunidade de brilhar finalmente dando aos animadores de console a oportunidade de impressionar com seu talento de criar modelos fluentes. Uma visão artística real combinada com modelação e design de engine superiores são necessários agora. Há um salto considerável no fator admiração e isso pode ser visto nos inimigos que a Treyarch vem criando para Draconus: Cult of the Wyrm. A já mencionada Insect Queen com seus dentes afiados e braços de lâminas é um exemplo, mas há outros, como um esqueleto, uma criatura no estilo lobisomem, o dragão cuspidor de fogo, gigantes assassinos e goblins, só para mencionar alguns dos mais de 30 inimigos esperados para a versão final.

A inteligência artificial dos inimigos promete ser bastante sofisticada. Aqueles dias em que os personagens atacavam de forma previsível se foram. Agora eles podem atacar em bando, se esquivar e realizar manobras evasivas complexas. Mais uma vez, Arkin explica: "Há 15 tipos básicos de inimigos," diz ele "com variações que elevam o número para cima de 30, talvez até 40 inimigos diferentes. As variáveis são bem diferentes umas das outras tanto em visual quanto no estilo de luta, então realmente há mais de 30 tipos de inimigos."

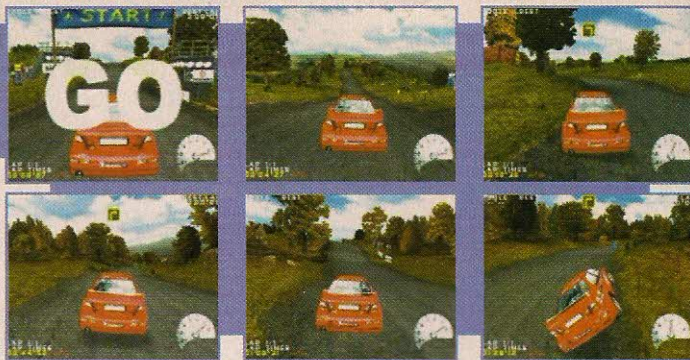
Uma das poucas críticas de Die by the Sword era que o sistema de combate era envolvido demais. Em Draconus: Cult of the Wyrm, a complexidade do combate com armas foi diminuída. Ao todo há dois tipos de combate: corpo-a-corpo, que inclui combate com armas, e mágico. Mais de 30 feitiços e power-ups estarão disponíveis para desferir contra os vários inimigos. O combate corpo-a-corpo tem um sistema de combinação que permite um número de movimentos diferentes e é fácil de usar. As armas podem receber upgrades dependendo de como você se sai em uma fase.

Draconus: Cult of the Wyrm de muitos modos é um jogo curioso. É um título de ação? É um adventure? Ou devemos considerá-lo um RPG? A resposta a todas estas perguntas é sim. Independente de como podemos classificá-lo, Draconus: Cult of the Wyrm pode ser revelar como uma impressionante aventura de fantasia que proporciona lutas com espadas e magias no Dreamcast.

O gênero de rally está sendo bastante explorado ultimamente. Com toneladas de títulos já disponíveis como Test Drive Rally, Mobil 1 Rally Championship, 4 Wheel Thunder, Colin McRae Rally 1 e 2 e muitos outros, parece que a mania apenas começou. Mas de onde veio tudo isso? Nem mesmo os produtores de V-Rally sabem disso. David Nadal da Eden Studios explica: "Você sabe, nesta indústria, se uma companhia faz um game que tem um grande sucesso, você automaticamente verá outras companhias copiando o estilo do game. Veja o que aconteceu com Doom. Além disso, eu acho que este gênero mexe com o desejo do jogador de pilotar poderosos carros de verdade em estradas de verdade, derrapando nas curvas e sujando seu carro".

Com certeza, pode-se dizer que esta febre de rally da próxima geração começou com V-Rally, pelo menos na Europa, quando ele foi lançado em 1997. Apesar do game ter sido mal recebido nos EUA, críticas na Europa também surgiram achando que a pilotagem dos carros era difícil demais para dominar.

A pergunta que permanece é: "Por que V-Rally foi tão melhor recebido na Europa comparado com os EUA?". "Eu acho que é por causa do rally 'de verdade' ser muito mais popular na Europa do que nos EUA", explica David Nadal. "Talvez seja porque o rally não é muito apropriado para a TV e nos EUA, se você não está na TV, então está perdido".

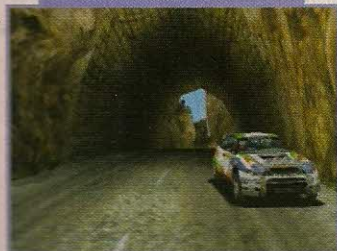
Dois anos depois, a Infogrames lançou a tão esperada seqüência, V-Rally 2, na Europa, e melhorou principalmente os controles e gráficos do game. A produtora Eden Studios admitiu que os controles eram de fato um pouco complicados e isso também era o primeiro problema a ser resolvido. De acordo com a Eden Studios, o jogo era realista demais (a companhia consultou pilotos reais de rally) e assim tornou-se difícil demais para ser dominado por jogadores que não foram pilotos de rally em uma vida passada.

V-Rally 2 também tinha muitas outras características a oferecer no PlayStation. Um bom modo para quatro jogadores

com tela dividida para ação multiplayer e o editor de pistas, que havia sido prometido para o primeiro V-Rally, também fez uma aparição.

Mas vamos falar sobre alguns números aqui. A versão Dreamcast de V-Rally 2 possui algumas grandes melhorias sobre a versão PlayStation. No total, há 16 carros de rally da temporada 99, assim como dez carros clássicos de rally que podem ser habilitados conforme você progride pelo jogo. Como a maioria pode imaginar, a versão Dreamcast vai exibir algumas melhorias gráficas. Os modelos dos carros, por exemplo, terão um número impressionante de 2200 polígonos comparado com os habituais 300 a 500 polígonos usados para construir um carro no PlayStation. Os carros terão vidros transparentes que permitem a você ver o piloto e co-piloto animados. Os veículos ainda exibem gráficos progressivos para dano nas partes visíveis, assim como marcas de sujeira. Você terá a habilidade de pilotar em 84 pistas ou estágios espalhados por 12 países diferentes.

Nós falamos com David Nadal da produtora francesa Eden Studios sobre o projeto. Ele é o programador principal da versão Dreamcast de V-Rally 2 e ele foi muito gentil em nos dar uma visão interessante do game: "O que eu quero dizer é que V-Rally 2 para Dreamcast não é uma simples adaptação da versão PlayStation. Quase tudo foi refeito. As texturas das pistas foram recriadas com uma paleta de 16-bit (65000 cores) comparada com a de 4-bit (16 cores) da versão PlayStation. O tamanho destas texturas foi multiplicado por quatro. A respeito dos carros, eles foram modelados com 2200 polígonos, e uma visão de dentro do carro foi adicionada. Efeitos especiais também foram mudados com poeira e barro cobrindo o carro progressivamente, projeções e faíscas... A dinâmica foi reprogramada com pontos flutuantes ao invés de números inteiros (proporcionando maior precisão). E agora tudo está a 60 frames por segundo! No final, apenas o design do game continua o mesmo".

Para você que ficou imaginando por que o seu carro rodou por apenas ter encostado nas pedras ao lado da pista, pode ser um alívio saber que a física e a detecção de colisão foram refeitas. Nadal explica: "Uma das melhorias do jogo foi converter todos os códigos de dinâmica/colisão para os números de pontos flutuantes. Os pontos flutuantes são mais precisos do que os inteiros usados no PlayStation. Isso resultou em uma pilotagem mais suave e melhor sensação de velocidade". Outra característica exclusiva do Dreamcast é que os replays poderão ser salvos diretamente no VMU. É claro que o Dreamcast também poderia permitir jogos pela internet como um grande tópico. Nadal continua: "Nós planejamos armazenar os recordes, os ghosts e as pistas criadas com o editor. Nós abriremos a possibilidade de enviar ou baixar ghosts e pistas da internet, mas o game não será jogado pela rede. Hoje não temos informações suficientes para fazer uma versão online do jogo. As bibliotecas e documentações estão longe de serem definitivas e mesmo se as tivéssemos, fazer um game de corrida jogável na internet à 60fps entre o servidor e o jogador é algo difícil de se conseguir. Eu acho que no começo apenas jogos de estratégia serão jogados na internet e mais tarde (dependendo do tempo disponível para adicionar esta única característica) jogos de ação em tempo real irão aparecer".

É claro que levar um jogo do PlayStation para o Dreamcast deixa os produtores com muitos problemas também. Um deles é que o hardware do Dreamcast pode lidar com muito mais complexidade nas pistas: mais cores, mais polígonos e mais detalhes. Se os produtores fossem apenas colocar a mesma pista na nova plataforma, iria parecer muito primitivo comparado com títulos desenvolvidos diretamente para o Dreamcast como plataforma principal (Hydro Thunder, por exemplo). A Eden Studios teve o mesmo problema de retrabalhar as pistas: "Para conseguir isso em tão pouco tempo nós trabalhamos com muitos artistas próprios e externos, mas um de nossos maiores problemas foi o frame-rate. Quando você adiciona tantos detalhes 3D à 60fps, mesmo se a máquina tiver mais poder, é difícil manter o frame-rate alto. O que fizemos foi usar o nível de programação mais baixo no Dreamcast permitido pela Sega e convertemos todos os códigos complicados que gastam tempo em linguagem assembler", diz Nadal.

O problema do realismo é frequentemente discutido entre jogadores e produtores. Quanto realismo a comunidade dos jogos quer? Essa continua sendo uma área complicada. "Não é uma questão simples", diz David Nadal. "Depende do que você quer dizer com realismo. Se for a poeira movida pelo carro, barro na lataria, o foto-realismo das pistas ou tudo relacionado aos efeitos especiais e gráficos, então minha resposta é sim, o realismo torna os games de corrida mais divertidos de jogar. Se for sobre as dinâmicas do carro, você deve tomar cuidado. Você tem que encontrar o equilíbrio entre realismo e diversão. Como o jogador não está realmente no carro, ele não pode dirigir como um piloto de verdade; a falta de vibrações, acelerações e todas as indicações sensitivas de dirigir em um carro de verdade torna o jogo muito difícil. Foi o que fizemos com o primeiro V-Rally; tudo era dinamicamente exato sem nenhum compromisso com a jogabilidade e o resultado foi que tornou-se muito difícil de dominar. Para a seqüência nós mantemos a engine de dinâmica e adicionamos algumas assistências para dar ao jogador mais diversão e isso funciona muito melhor. No final, o importante é que o jogador tenha a sensação de estar dirigindo um carro de verdade. Não importa se você trapacear para chegar a este objetivo. Se você tiver que ser um piloto de rally para dominar o jogo, bem, ninguém vai achá-lo divertido".

Agora resta ver o quão "real" será jogada a versão Dreamcast, mas que pode dizer? Nenhum de nós já foi um piloto de rally, então pode-se esperar que o jogo irá focalizar a jogabilidade ao invés do realismo. Novas características, como os cruzamentos e pontes sobre as quais você verá carros correndo abaixo, irão adicionar muita diversão ao jogo.

No final, todos ficamos imaginando se haverá uma versão PlayStation2 da série V-Rally. A Eden Studios não quer dar muitas pistas por enquanto. De acordo com Nadal? "Estamos trabalhando no PlayStation2 desde setembro de 99 ele é um grande console, mas não posso falar muito sobre nossos projetos futuros. O que é certo é que a Eden Studios não produzirá apenas jogos de corrida".

Vamos encarar isso, V-Rally não é tão popular aqui na América. A Infogrames sabe disso e ajustou Test Drive V-Rally para que ele parecesse mais um jogo de corrida no estilo arcade que se passa nas pistas de V-Rally ao invés de trazer o game estrito e totalmente realístico do mercado europeu. Da mesma forma, V-Rally 2 coloca você correndo contra oponentes, possui física completamente não-realística no estilo arcade e continua sendo muito divertido.

Os gráficos são bem limpos e o game parece bom. Uma das visões mais legais é a câmera dentro do carro, que realmente mostra os braços de seu piloto virando o volante e trocando marchas, e até mostra os braço de seu navegador balançando se você bater em algo.

Se você gosta de jogos de corrida no estilo arcade e gostou de Sega Rally 2, este provavelmente será o próximo grande jogo.

INDEPENDENCE WAR 2: THE EDGE OF CHAOS

Infogrames / Particle Systems

Ação - GD (?)

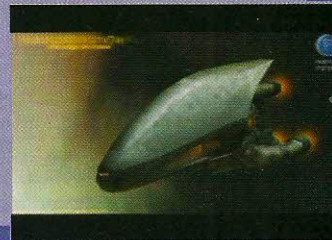
Previsto para dezembro de 2000 na Europa

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆

Bem-vindo a Independence War, onde a Terra do futuro e suas estrelas-colônias constituem uma comunidade, que é serve de base para a patrulha espacial Frota da Comunidade. Esta não é a Terra que todos nós (bem, a maioria de nós) conhecemos. Interesses conflitantes entre a Terra e suas colônias resultaram em uma grade guerra interestelar e o planeta agora se encontra em um estado terrível, com os Indies, um movimento de independência provocado pelos cidadãos das colônias, levantando-se contra a Frota da Comunidade.

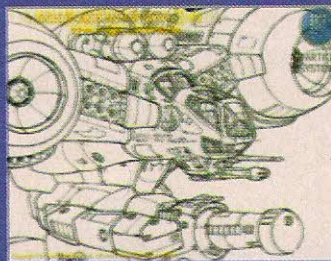
Independence War foi lançado para PC no final de 1998 e tinha você assumindo o papel de um oficial naval da Comunidade designado para acabar com o movimento de independência a todo custo. O jogo destacava-se dos outros games de vôo interestelar principalmente por sua insistência em uma engine física realista. O quão realista? Veja pela seguinte afirmativa: "A física realista, apesar de difícil para se acostumar no início, dá a Independence War uma sensação genuína. Como há pouca fricção no espaço, sua nave desliza quando você faz uma curva fechada. Isso pode desorientar e tornar-se perigoso conforme você diminui a velocidade ao manobrar, fazendo de você um alvo fácil desta maneira. Mas isso também pode ser bastante útil, já que você pode lançar a sua nave com os propulsores laterais mais rápido do que você pode fazer uma curva inteira, tornando a sua Dreadnaught uma plataforma bélica poderosa e fácil de pilotar." Uau, haja detalhes!

O jogo também era conhecido por sua aproximação fora do comum ao gênero de simulador espacial. Você não estava controlando um pequeno caça, mas sim uma nave espacial multi-função de médio porte e tinha que controlar todos os quatro principais postos da nave: pilotagem, navegação, engenharia e combate. Um consenso geral admitiu que Independence War era uma experiência única e divertida, apesar de um pouco exigente, já que era exigido demais de você durante uma missão.

Então chega a seqüência, anunciada pela primeira vez há pouco tempo pela Infogrames. A produtora Particle Systems aparentemente está planejando criar uma experiência similar, concentrando-se na lógica e físicas envolvidas em simulação espacial, ao mesmo tempo produzindo uma história legal e personagens dinâmicos. Desta vez, podemos esperar uma interface melhorada, que resolve algumas das dificuldades encontradas em pilotar os diferentes setores da nave no game original. E o melhor de tudo é que os proprietários de Dreamcast ganharão uma versão desta vez, já que uma versão para o console da Sega está prevista para ser lançada simultaneamente com a versão PC.

No que diz respeito à história da seqüência, cem anos se passaram desde que o Independence War original acabou. No Agrupamento das Terras Ruins, um grupo de oito pequenos sistemas solares, os esquecidos do universo estão pronto para lutar contra a opressão de corporações gananciosas. Cal Johnston tem planos para se vingar daqueles que mataram seu pai quinze anos atrás, e com a ajuda de um pequeno bando de prisioneiros foragidos, inicia uma rebelião. E com isso, a história prepara-se para se repetir.

Na seqüência, você joga com o próprio Cal e pode fazer todo tipo de coisa, como pilotar várias naves personalizáveis, roubar armas e sistemas para suas naves, promover pirataria, pilhagem, invasões e batalhas. Você agora tem ainda mais controle sobre sua nave, graças à inclusão de um painel de engenharia que permite a você monitorar e configurar os recursos de energia da nave. Além desta enorme sensação de completo controle da nave, a experiência de Independence War concentra-se em vagar livremente por um universo virtual, e a seqüência permite que você faça isso em uma escala maior que antes oferecendo 16 diferentes sistemas solares contendo tráfego espacial gerado dinamicamente.

Uma coisa que esperamos da Particle Systems é que ela mantenha basicamente a mesma natureza das missões. Nós já sabemos que o game terá uma combinação de jogabilidades livre e guiada, mas estamos realmente interessados em ver os objetivos das missões retornando, pois no primeiro game eles se diferenciavam das missões de procurar e destruir dos demais jogos espaciais, proporcionando objetivos que se encaixavam com o enredo. O que era realmente legal no original era como os objetivos das missões frequentemente mudavam no meio das missões, tornando o jogo muito mais envolvente. Tomara que tenhamos algo similar para esta seqüência.

Independente disso, Independence War 2 já irá se beneficiar com a inclusão de partidas online, pelo menos para a versão PC, onde você vai se conectar para Death Matchs e Team Missions. Conversando com a Infogrames, descobrimos que um suporte online já está nos planos para o Dreamcast. No entanto, vendo que o desenvolvimento da versão console só começou a pouco tempo e que o game não está previsto para lançamento antes do final deste ano, certamente há uma possibilidade de que o Dreamcast não fique de fora da festa online.

Activision, Activision, Activision. É difícil de entender. Primeiro eles deixam de fazer Tony Hawk no Dreamcast. Não é qualquer jogo de skate e sim o inigualável Tony Hawk. Boa escolha, Crave, mas quanto a Activision, o que eles estavam pensando? Agora, Soldier of Fortune é o assunto da mais nova dúvida. O sangrento mas belo jogo de tiro em primeira pessoa da Raven, originalmente lançado para PC pela Activision, está programado para Dreamcast, e novamente a Crave está preparada para recolher os méritos de mais um grande nome de Dreamcast.

Há muito alvoroço em torno do título, e recentemente ele vem sendo aclamado pelo público e também pela crítica em sua versão PC. Então qual é o problema? O que ressalta este jogo de todos os outros games de tiro em primeira pessoa por aí (nenhum dos quais apareceu no Dreamcast ainda)?

Tem alguma coisa a ver com a violência, geralmente chamado de mutilação, e frequentemente com o nome mais específico de "sangue". Com certeza, a maioria dos jogos de tiro em primeira pessoa que você irá encontrar têm a violência gratuita como tema central, mas Soldier of Fortune faz isso melhor do que qualquer outro. Este jogo é amado porque ele dá você a habilidade de atirar no membro digital de um oponente e continuar atirando bem depois que ele caiu, então aparecer no trabalho no dia seguinte (na vida real) sem nenhuma culpa pesando em sua consciência. Qualquer um que esteja lendo este preview até aqui gosta de games com violência (a não ser que você seja um daqueles malucos que querem banir a violência dos jogos e esteja lendo este preview para sua pesquisa) e isso é exatamente o que Soldier of Fortune oferece.

Em primeiro lugar no quesito violência está o uso das famosas zonas de mutilação. Cada inimigo é dividido em 26 zonas, partes separadas que podem ser atingidas com resultados visíveis. Você pode acertar o braço esquerdo de um oponente e vê-lo voando pelos ares, deixando o inimigo vivo em plena consciência (talvez um pouco desconfortável). Atire no estômago dele e seus intestinos vão, uhh, saltar para fora (arrgh!). É claro que os inimigos têm seus limites, e parece que se você tentar estourar dois membros de alguém, ele vai cair no chão e deixar a sua existência digital. No entanto, você está completamente livre para continuar atirando nele, com os buracos de bala continuando a aparecer em seu corpo, mas você terá que ser realmente perturbado para fazer algo assim!

Há alguns efeitos colaterais legais que aparecem por causa deste sistema. Você pode acertar o chapéu de um inimigo, sem acertar a cabeça, e ele vai se agachar para se esconder do atirador. Você sempre quis desarmar alguém atirando na arma que ele está segurando? Então fique feliz em escolher Soldier of Fortune, que permite não apenas isso, mas a habilidade de arrancar a mão fora também. Aparentemente, o uso de múltiplas juntas também é responsável pelo grande número de inimigos diferentes que aparecem no game.

Os funcionários da Crave provavelmente estão se perguntando: "Onde fomos nos meter!?". Não se preocupe, o banho de sangue em Soldier of Fortune não é completamente gratuito, alguns até o classificaram como uma mistura de Quake II e Rainbow Six. Com certeza, você passa de fase em fase, acabando com os inimigos com doze armas diferentes. Mas também há uma história de fundo na qual você assume o papel de um mercenário de elite trabalhando em conjunto com os federais para acabar com as ações terroristas em várias áreas espalhadas pelo mundo. Você estará em lugares reais, habitados não apenas pelo inimigo, mas também por civis e pelos outros mercenários de seu time. E se você matar muitos dos bons e inocentes, você está fora.

Os lugares reais de todas as 26 missões da versão PC incluem os arredores de Nova Iorque, Uganda, Kosoya, Sibéria e Tóquio. As fases permaneceram bem lineares, mas o verdadeiro estilo das fases variaram, tendo uma missão onde você deve rastejar através de um trem de carga em movimento, livrando-se dos inimigos enquanto você tenta alcançar um dispositivo nuclear na outra ponta do trem, enquanto que outra missão pede que você se infiltre em uma corporação japonesa de alta tecnologia. Surpreendentemente, a Raven conseguiu alcançar designs de fase tão incríveis mesmo usando uma engine modificada de Quake II (a modificação principal parece ser um sistema patenteado de movimentação e animação chamado GHOUL). Todas as fases devem aparecer na versão Dreamcast, e a Crave também espera adicionar algumas extras. Mas nada ainda foi confirmado quanto a isso.

As fases não são as únicas coisas que vão aparecer nesta conversão. A versão PC tinha um forte componente online, permitindo até 16 jogadores batalhando online em vários modos de jogo, incluindo o básico Death Match, um Death Match mais realístico, onde um tiro mata em certas regiões e você tem que levar em conta o fator cansaço, um Assassin Mode, onde você tem que matar um inimigo em particular enquanto alguém está procurando você também, e um básico Capture the Flag. A Crave quer tornar a versão Dreamcast de Soldier of Fortune compatível com o novo serviço online da Sega, o que significa que o Dreamcast pode ter mais um grande jogo online de tiro em primeira pessoa. Infelizmente, um modo de jogo com tela dividida ainda não está nos planos, mas esperamos que a Crave se esforce para adicionar isso, pois nem todos poderão jogar o game online.

Ainda não foram revelados detalhes sobre as mudanças que acompanharão a versão Dreamcast, que está sendo definida como "mais do que uma conversão" pela Crave, mas isso é devido ao estágio inicial do jogo. Dada a qualidade da conversão de Tony Hawk da Crave, esperamos que a empresa britânica Runehart, responsável pela conversão, faça jus ao nome. Por enquanto, tudo o que podemos oferecer são estas fotos da versão PC e a promessa de que a falta de jogos de tiro em 1ª pessoa para Dreamcast está para terminar, muito breve.

Havana

No ano passado, quando finalmente saiu o novo game da Reflections, Driver, todos que puseram a mão nesta obra-prima se apaixonaram por videogames novamente. É o que se pode chamar de amor à primeira vista (mais tarde, Tony Hawk e GT2 também causaram a mesma paixão, mas esta é uma outra história). Até hoje, Driver é considerado como um dos melhores games no PlayStation. E com direito. A Reflections juntou todos os elementos dos títulos do divertido Destruction Derby e colocou-os em um game corrida e ação viciante que foi buscar a essência do que torna dirigir – e jogar – divertido. Você podia dirigir tão despreocupadamente quanto um cachorro louco. Você podia destruir carros e construções em nome da diversão. Você podia fugir da polícia. Destruir as viaturas. Perseguir pessoas inocentes pela cidade. Você podia dirigir carros "fuçados" da maneira que quisesse. E podia fazer filmes com tudo isso, dirigindo-os com um superficial mas efetivo sistema de câmera. Desde os modos Missions, Director, até o Survival, Driver pulava direto para a perseguição, melhor do que qualquer outro game já fez.

Tanner

Agora os felizes produtores de PlayStation de Newcastle na Inglaterra – satisfeitos com o sucesso mundial de seu projeto de mais de dois anos – estão se preparando para a seqüência, batizado simplesmente de Driver 2.

Previsto para o final de 2000, Driver 2 está sendo reconstruido sobre a engine central do original, e deverá ser mais rápido e eficiente do que o seu predecessor. A já robusta engine está sendo maximizada novamente para incluir uma coletânea totalmente nova de cidades, ambientes mais profundos e detalhados e algumas novas mudanças na jogabilidade geral. A seqüência apresenta cidades eternizadas que apareceram em muitos filmes dos anos 70, como Las Vegas (onde moram todas as coisas sujas, indigentes e desprezíveis), Chicago (que tal Blues Brothers?), Rio de Janeiro (sensual, atraente e perigoso) e Havana (cartazes de Che Guevara? Nada mal).

Sob estas novas circunstâncias, seu homem Tanner não apenas ganha um novo parceiro, Pink Lenny, um policial muito útil que instrui Tanner em suas novas missões, mas também novas habilidades e novos carros para dirigir. Uma das mudanças mais dramáticas na jogabilidade é a nova habilidade de Tanner de... bem, uh, sair do carro. Parece simples, mas é uma grande mudança para Driver. Ele pode sair e entrar em seu carro em praticamente qualquer ponto. Em alguns casos, Tanner precisa entrar em edifícios ou casas para encontrar algo ou alguém e em outros casos, ele deve perseguir alguém a pé! Novas táticas de sobrevivência para concretizar esta idéia incluem a habilidade de entrar em praticamente qualquer veículo, inclusive vários carros ou até caminhões e ônibus.

Enquanto Driver 2 ainda é essencialmente um jogo de

Rio de Janeiro

Las Vegas

Chicago

corrida e ação no estilo arcade que ainda traz a sensação de um filme de perseguição de carros dos anos 70, você deve notar algo que faltava para o primeiro game: uma história concreta. O modo Missions tinha no máximo uma trama insignificante, e percebendo isso, a Reflections planeja criar uma história muito mais envolvente para Driver 2, que se desenrola em incríveis 40 missões.

Neste game maior e provavelmente melhor, você pode escapar de todos. Como já dito, o jogo acontece em cidades como Havana e Rio, certo? Bem, isso significa que serão usados diferentes tipos de estradas e ambientes. As ruas não serão mais apenas quarteirões e curvas com ângulos retos. Ao invés disso, elas estão ganhando formato em S e curvas fechadas que passam por novos ambientes, como as montanhas e zonas rurais, por exemplo. Quando você deixa a cidade eles, ou viaja de uma parte para outra, você pega a auto-estrada. Desta vez haverá mais saídas das auto-estradas, além de retornos e túneis, criando um ambiente muito mais complexo.

A este respeito, a Reflections diz que os ambientes estão muito mais detalhados e realistas, como você pode conferir pelas primeiras imagens. As texturas dos carros e prédios são mais refinadas e detalhadas, e as cores são mais vibrantes e distintas. E por causa dos novos locais, a arquitetura está realmente bem diferente, dando a sensação de estar nos lugares da vida real. Para ajudar a criar este jogo completamente novo, o tamanho do time da Reflections para Driver 2 é o dobro do game original, dando aos novos membros tempo para tornar os novos ambientes muito mais bonitos.

Por último, mas não menos importante, está uma coisa que o primeiro esqueceu: um modo para dois jogadores. Mas dada a alta demanda da engine, com certeza teremos que ver os novos modos Competitive e Cooperative rodando em tempo real para saber o resultado. Os modos para dois jogadores incluem corridas diretas e também os bons e velhos temas de polícia-e-ladrão, além de opções para tela dividida.

Ainda há muitas perguntas para o time da Reflections, incluindo mudanças e melhorias que gostaríamos de ver (melhor verificação de bugs, gráficos mais limpos, música melhor, menos fases ridiculamente difíceis no final, etc.). A GT Interactive deverá estar lançando mais novidades para o público em breve e estaremos lá para mostrar tudo a você.

Pink Lenny

Time de Produção

Os títulos de PlayStation certamente não mostraram um sinal de diminuir a quantidade de lançamento desde o lançamento do Dreamcast ou o anúncio do lançamento do PlayStation2 no final deste ano no mercado ocidental. Apesar da Sony ter perdido um pouco de mercado (pelo menos por enquanto) para a Nintendo, que vem se apoiando nos títulos de Pokémon, o PlayStation ainda tem uma boa quantidade de títulos para manter o seu público fiel. Um dos games mais promissores no horizonte distante é Deuce, que será produzido e lançado pela Midway. Um game de plataforma 3D, Deuce pode não parecer um título apropriado para uma empresa como a Midway (mais conhecida por seus arcades da linha "extreme" do que por jogos de plataforma). Todavia, este é exatamente o ambicioso objetivo da Midway com Deuce. Pulando de cabeça para o gênero de Plataforma 3D, a Midway espera criar um título que vai manter a jogabilidade satisfatória pela qual ela é conhecida e introduzir uma profundidade que não foi necessariamente representada em títulos passados.

Em Deuce você assume o papel de uma carta de baralho (um dois de copas, mais precisamente) que não é um herói nato. Deuce (uma gíria para o número dois) é apenas uma carta com um bom coração (afinal, ele é de copas). Enquanto outros games apostam na aparência ou na personalidade de seus personagens, Deuce aparentemente tenta atrair os jogadores apresentando um protagonista com um design totalmente original que é mais bizarro do que capaz ou simpático.

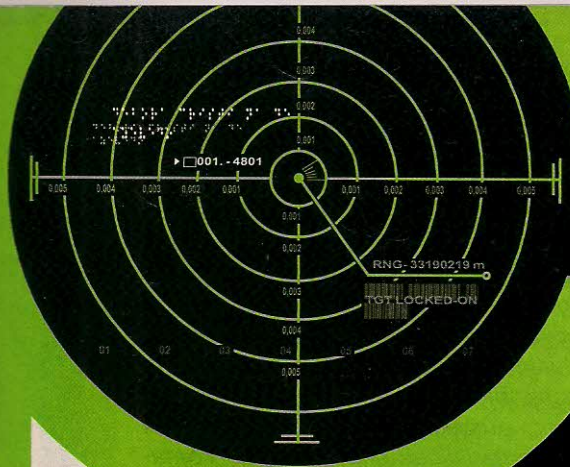
A ação central de Deuce acontece em um mundo apropriadamente medieval habitado por cartas de baralho ao invés de pessoas. Nesta terra bizarra, Deuce (um dos habitantes de menor classe social) é chamado para salvar a família real dos planos do abominável Valete de Espadas. Deuce não é um veterano em conflitos e procura os conselhos de um mago e um guerreiro para ajudar em sua busca. Depois de aprender as manhas de combate e magia, Deuce embarca em uma aventura selvagem através de lugares exóticos e sem igual.

Deuce é um herói inexperiente, e isso será refletido na história e ação do jogo. O jogo começa com uma ação relativamente simples para que você se acostume com os controles e o mundo 3D. A dificuldade do jogo aumenta conforme você avança pelas fases. Depois de se encontrar com inimigos relativamente fáceis, Deuce encontrará uma quantidade cada vez maior de criaturas mortais, incluindo morcegos gigantes, pássaros sem piedade e insetos malvados. Como esperado, o desafio final de Deuce é mais perigoso de todos – ele deve unir a família real para ajudá-lo a acabar com um dragão monstruoso que o Valete de Espadas soltou no povo infeliz.

O mundo de Deuce obviamente é bem estranho, e seu visual e design único é um dos trunfos da Midway. Infelizmente para Deuce, a maioria de seus encontros no mundo do game não são amigáveis, graças aos seguidores do maléfico Valete que perambulam por todas as partes. Apesar da maioria dos inimigos que você vai encontrar trabalharem sob o comando do malvado Valete, a Midway mostra que há outras criaturas que agem independentemente do Valete de Espadas, cujas intenções não estão bem claras. Alguns personagens que tentam ajudá-lo podem simplesmente estar querendo lucrar com a desordem promovida pelo Valete. Deuce deve sobreviver a amigos e inimigos em uma jornada que o leva de sua terra natal no Monte Copas para locais perigosos como o castelo real sitiado e a auto explicativa Terra dos Mortos, entre outros. Como em muitos jogos de plataforma 3D, Deuce promete muitas áreas secretas para serem descobertas através das fases, assim como fases de bônus disponíveis para os jogadores mais habilidosos.

Sobrevivendo aos estágios e completando seus objetivos, você chegará até o destino final de Deuce: uma batalha climática não apenas com o malvado Valete de Espadas mas também com o terrível dragão. Derrotar o dragão é um problema para Deuce, pois o dragão só pode ser derrotado pelos poderes de um royal straight flush (quem joga poker sabe que esta é a mais poderosa combinação de cartas). Com a família real (o Ás, Rei, Dama e Valete de Copas) aprisionada, Deuce não apenas precisa libertá-los das garras do maléfico Valete de Espadas, mas também deve subir de nível no ranking das cartas no curso do game para ser promovido a posição de cavaleiro, tornando-se um Dez de Copas. Resgatando a família real e alcançando a posição de Cavaleiro, Deuce pode completar a combinação de cartas e criar um royal straight flush que é capaz de derrotar o dragão ameaçador de uma vez por todas e restaurar a paz ao reino.

A história de Deuce prepara o palco para a típica ação de plataforma 3D, segura para o ambiente e apropriada para todas as idades. Enquanto muitos podem questionar a lógica da tentativa de escolher um gênero que comprovadamente pode arruinar a reputação de uma empresa, a Midway espera jogar as cartas certas (trocadilho infame) criando uma experiência de jogo duradoura que faça valer o dinheiro gasto pelos jogadores. Apesar da Midway não ser a primeira companhia que vem à mente quando você pensa em games de plataforma, Deuce é a tentativa da empresa de mudar esta imagem.

Deuce trará sua coleção de personagens e ambientes diferentes, e também possivelmente uma geração "pós-PS2", para os proprietários de PlayStation em novembro.

GAMERS
Espaço do LEITOR

Edição 68

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

VIDEO CD NO PS - PS2 NO BRASIL - FFVIII - FILMES BASEADOS?

E aí parceiros, sem dúvida a Gamers é a melhor revista de games do mundo. Por falar em dúvida, estou desesperado. No jogo Fear Effect, no 3º CD, o que eu faço para passar no puzzle da porta onde eu tenho dois vasos, um branco e outro preto e umas flores. ME AJUDEM PELO AMOR DE DEUS.

Jorge Luis Sá Amaral — Via E-Mail

Este game está dando o que falar, mas vamos lá Jorge. Para progredir, você terá que abrir a porta dupla para a sala da Madame Chen. Não é um puzzle realmente complicado. Você tem um vaso branco, um vaso preto e algumas flores. Se você olhar a pintura na porta, verá que há uma árvore de cada lado. Uma árvore frondosa e florida está do lado esquerdo e uma outra já seca e morta está do lado direito. A observação e dedução matam a charada. O povo chinês costuma associar a cor preta a funerais e morte. Entendeu? Então ponha o vaso branco do lado esquerdo (o lado da árvore florida) e o vaso preto do lado direito (correspondente à árvore morta). Agora vá até o vaso branco e coloque os girassóis nele, então siga para o vaso preto e deixe nele as flores murchas. Pronto! Você poderá prosseguir pela porta dupla. Se tiver outras dúvidas, escreva-nos.

E ai galera da gamers? Tudo BLZ? Aqui é o Paulo, lembram? Eu escrevi esta epístola porque eu estava com algumas dúvidas na trilogia Breath of Fire. Agora eu tornei a escrever por que estou com uma baita dúvida (agora só em BoF1)! Pelo amor de Deus, me ajudem! **1)** Em BoF1 eu realmente tenho que gastar 62000 Zenny numa G-Bar para trocar pela Icicle ou tem um jeito mais barato para isso?

Paulo C. Fernandes Jr. — Via E-Mail

Paulo? Epístola? Por acaso você é aquele que escreveu epístolas aos gálatas, aos éfesos, aos tessalonissenses... Agora está escrevendo mais uma epístola para a Gamers, vai entender! Mas vamos à sua dúvida: ***1)*** *Sim e não existe jeito mais barato. Porém, você pode fazer muitas coisas para juntar esta grana. Primeiro, vá para a cidade de Auria e no Item Shop, compre uma Vitamin e então entregue-a para o cara soluçando no segundo andar para ganhar 5000 Z, (tirando os 650 da Vitamin, você ganha 4350 Z). Ainda no segundo andar do Item Shop, empurre a cômoda para a esquerda e entre na sala secreta; então empurre o pote branco nesta sala e examine o lugar em que ele estava para receber um Life2. Agora entre na casa de Ross para pegar uma G-Tiara no baú, que você pode vender o Item Shop por 13000 Z. Siga para a casa que fica na parte superior direita da cidade. Coloque Nina na liderança do grupo e fale com o velho, que lhe dará 20000 Z por curar suas costas doloridas. Ainda em Auria, fale com a mulher que fica na casa no canto superior esquerdo da cidade e ela pedirá para você ajudar seu filho que partiu para floresta. Saia de Auria e volte para a floresta perto do Dragon Training. Examine a cama de flores para entrar em uma área secreta onde está o filho da mulher de Auria. Fale com ele e então, com Bo na liderança, ande para a abertura na floresta à esquerda. Fale com as fadas e volte para Auria para conversar mais uma vez com aquela mulher. Fale com seu filho mais uma vez e também com as fadas. Concorde em pedir para o cara parar de cortar madeira. Fale com o cara mais uma vez, então com as duas fadas, depois mais uma vez com ele. Volte para Auria e fale com a mulher para receber 20000 Z. No Item Shop, compre um Pouch. Siga para a cidade de Bleak (pela caverna a leste de Auria) e durma no Inn. Se você não tiver o item Pouch, o dono do estabelecimento vai roubar seu dinheiro durante a noite. Com o item em seu poder, você vai surpreendê-lo no flagrante e ganhará 5000 Z. Você então pode vender o Pouch para faturar mais 650 Z. Seguindo estes passos, você já deve ter juntado grana o suficiente (ou quase) para comprar a caríssima G-Bar, que oferece a única maneira de se obter a Icicle, necessária para atravessar o deserto. Esperamos que isso ajude.*

E aí, galera da Gamers! Primeiro os costumeiros parabéns pela revista. É ótima mesmo, sem dúvidas. Infelizmente (ou felizmente, para vocês!) eu não sou o único que acha isso e fica cada vez

EM GAMES - SQUARE, NINTENDO E SONY - RESIDENT O SÓ NO N64

mais difícil de achá-la nas bancas de Curitiba. Mas enfim, temos que nos virar como dá e rodar a "city" atrás da Gamers já tá virando rotina. Pois é, sou viciado em games desde os saudosos tempos do Atari e do Master System, que sem sombra de dúvidas marcou uma geração inteira de gamemaníacos pelo mundo. Apesar de ter uma certa "carga na bagagem" em relação a jogos, se é que meus 22 anos podem me dar um pouco dessa carga, tenho terríveis dúvidas em relação de avaliação de material, por assim dizer, e gostaria de pedir a vocês um grande favor. Não pensem que se trata de espionagem industrial, é apenas questão de curiosidade mesmo. Os critérios de avaliação que vocês da Gamers usam (gráficos, som, controle, inovação e diversão) todos nós já estamos carecas de saber, mas como o mundo é feito dos curiosos e chatos existem para chatear os outros, gostaria de saber mais sobre isso. Por exemplo, COMO é feita essa avaliação? É baseada em impressões pessoais de algum louco que passa o dia inteiro na frente do videogame só para dizer se o jogo é bom ou ruim? Ou é uma média entre vários loucos? Ou seria usado algum tipo de comparação entre outros jogos do mesmo estilo? Aproveitando o embalo, quem define o estilo do jogo afinal? A produtora ou as revistas especializadas? Coisas assim não são muito bem explicadas e se vocês pudessem, por favor, dar uma mão pra explicar... acredito que não só eu como muitos outros fissurados gostariam de saber. Agora, mudando de assunto (mas não tanto), vocês sabem que existem toneladas de jogos piratas rodando pelo Brasil e até mesmo pelo mundo, e gostaria de saber ainda se vocês usam jogos piratas para avaliar ou são originais (como eu desconfio). E qual a opinião de vocês quanto a esse lance de piratear jogos? Bom, é isso, e acho que já não era sem tempo, né? Valeu pela paciência e pela sapiência em ler esta carta e agradeceria muito se pudesse ser respondida e desculpe pela aporrinhação. Um grande abraço para todos daí e se precisarem de algo, é só pedir...

VIA E-MAIL — MARCOS V. R. BAROTTO

Os critérios de avaliação usados são sempre alvo de dúvidas, Marcos, mas vamos procurar esclarecer mais estas questões. Para se avaliar um jogo, primeiramente é designado um redator que será responsável pela matéria. Ele então joga o game até ter uma noção sólida de todos os seus pontos principais (os quesitos gráficos, som, controle, inovação e diversão, além de elementos como história, comandos, opções, pontos fortes e fracos, etc.) para então avaliar o game de acordo com a sua opinião pessoal. As notas das cinco características principais são somadas e divididas por cinco para obter uma média, que será a classificação final. Para dar as notas, procuramos comparar um game com outro do mesmo estilo e sistema. Seria loucura comparar os gráficos de um game pré-renderizado com um texturizado em tempo real ou, pior ainda, baseado em sprites. Da mesma maneira, se formos avaliar um mesmo game para plataformas diferentes, são levadas em consideração as capacidades de cada sistema. Seria injusto usar o mesmo critério para consoles com poderes diferentes. Assim, um mesmo game pode receber uma nota mais baixa em gráficos no Dreamcast do que a sua versão PlayStation, por exemplo; mesmo que o game de 128-bit pareça melhor, se ele usar menos a capacidade do sistema do que em sua versão 32-bit, sua nota será menor. Games como Metal Gear Solid, Gran Turismo 2 e Final Fantasy VIII tiram muito da capacidade do PlayStation e apesar de não possuírem gráficos tão bonitos quanto os que o Dreamcast pode gerar, suas notas neste quesito ultrapassam a grande maioria dos games deste sistema de 128-bit. Por fim, pode-se ainda haver conflito de notas entre os games e leitores que ficam insatisfeitos com as avaliações, mas lembre-se que as notas são dadas para cada jogo por redatores diferentes, baseadas em suas opiniões pessoais. Desta maneira, o game que um pode ter gostado, o outro pode ter odiado e o

OS MELHORES DO MÊS

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circuito.

2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.

3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.

4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.

5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

Sega Dreamcast

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode

Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

Nintendo 64

Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circuito Dolphin Park

Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circuito Metro Madness

Sony PlayStation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries

Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

Os Recordes

Sony PlayStation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 (The Mercenaries)*
1º - Alexandre Lopes (Mik $2543)
2º - Tarcísio Lopes (Mik $2518)

Nintendo 64

Jogo 3 - *Diddy Kong Racing*
- Circuito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circuito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)

Jogo 1 - *Wave Racer*
- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park
1º - Marcos C. Schivitz (20.783)
2º - Alexandre Lopes (16.536)

DÚVIDAS - DÚVIDAS - DÍVIDAS - DÍVIDAS... QUER DIZER, DÚVIDAS

leitor pode ter adorado. Sempre surgem afirmações do tipo "vocês elogiam mais os jogos de PlayStation" de proprietários de Nintendo 64, quando não são os donos de PlayStation que dizem "vocês só criticam os jogos do meu sistema" ou, vez ou outra, vem um usuário de Dreamcast dizendo que "meu sistema é poderoso, vocês não deviam dar notas baixas". No geral, procuramos ser imparciais, evitando o raciocínio estreito de uma política bairrista para avaliar os jogos. Se um game é bom, procuramos descrevê-lo assim para os leitores; se um game é ruim, nossa obrigação é alertar para isso, independente do sistema. Quanto ao gênero dos games, geralmente a própria softhouse fornece esta classificação. Veja a Capcom, por exemplo, que criou o Survival Horror (Resident Evil) e mais tarde veio com o gênero Survival Panic (Dino Crisis). A Sega já decidiu estrapolar, encaixando seu Samba de Amigo no novo gênero Super Duper Partying and Dancing Maracas Game. Quando não é fornecido este dado, procuramos encaixar o game no gênero mais adequado ao seu estilo. Partindo para o assunto do mercado de games piratas, realmente sabemos que eles infestam o mundo inteiro. Nós utilizamos apenas games originais, pois temos o compromisso de oferecer confiabilidade ao leitor. Uma cópia pirata poderia apresentar problemas ou bugs que iriam pesar injustamente na avaliação, além do risco de encontrar uma cópia preliminar de um game, que estaria incompleto e portanto sem condições de ser avaliado. Além disso, consumir games piratas é contribuir com o prejuízo das produtoras, que sofrem com a comercialização de tais produtos. Para terminar, esta opção barata pode acabar saindo cara pois, como não tem o selo de qualidade da produtora, não garante o funcionamento e pode até acabar danificando seu console. Mais polêmicas resolvidas! Se houver mais dúvidas sobre estes assuntos, Marcos, escreva-nos.

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Clube Animalesco**
R. Osvaldo Pfutzenreuter, 67, Pilarzinho, Curitiba - PR CEP 82115-450 (fireballgames@bol.com.br)
Não cobramos inscrição. Temos carteirinha, jornal mensal e um serviço por telefone ou e-mail com dicas, códigos e truques para N64 e PS.

2. **Pro Racers Association**
Rua Aurélio Reis, 43, Bairro Jardim Itú, Porto Alegre - RS CEP 91380-330
Exclusivo para jogos de corrida para Playstation, tipo simulation e arcade. Respondemos qualquer dúvida sobre jogos de corrida e damos dicas.

3. **Legacy of Players**
Bispo Eugênio Demazenod, 13, Vila Alpina, São Paulo - CEP 03206-040
Trocamos dicas, códigos de Game Shark só para PS. Como estamos nos formando agora, carteirinha é questão de tempo. Perguntas e dúvidas, escreva.

4. **FIWOC - Federação Internacional** Word Champion
R. João Romão Siqueira, 22, Centro, Cabo Verde - MG CEP 37880-000
Se você é fanático por jogo de futebol, associe-se já. Carteira de sócio grátis, além de vários acessórios. Visite nosso site em: www.fiwoccampeonatao.com.br

5. **Fire Star Club**
Rua Dr. Azevedo Sodré, 127, Jardim Planalto, São Paulo - SP CEP 04937-080
Trabalhos com todos os consoles (inclusive portátil e PC). Se você quer dicas, códigos de Game Shark, detonados. O que você está esperando? Escreva já!

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

SEÇÃO Noiado!

FRASE DO MÊS DESTA SEMANA! *"O hoje é o ontem de amanhã?"* **Doctor Brown, De Volta para o Futuro**

Como vão, pessoa da Gamers? Estamos mantendo contato de novo, desta vez temos mais informações secretíssimas para passar aos noiados daí. Em primeiro lugar, nossa operação "caça ao frango" (chiken – hunt) vai muito bem obrigado, semana passada capturamos um dos comparsas do agente Frango Loiro e arrancamos algumas informações. Graças ao agente Dark-haired Chicken, que foi pego por nós, deciframos alguns símbolos da comunidade galinácea que nem mesmo Dr. Bizzarro seria capaz de decifrar. Vejam se conseguem descobrir o que os códigos abaixo querem dizer:

1) % 2) –O– 3) –o–O–

Muito bem, não precisa ficar quebrando a cabeça, nós, os mestres dos segredos e senhores das informações bem guardadas revelaremos em primeira mão o que estes sinais querem dizer: 1) Este é fácil, são duas gordas passando numa porta giratória. 2) Este complica um pouco, mas basta um pouco de imaginação e fica na cara, é um mexicano andando de bicicleta. 3) Agora ficou mais fácil, dê asas a sua imaginação (use Red Bull para acelerar as coisas) e perceba que na verdade trata-se de um mexicano andando de bicicleta carregando um aquário na garupa. Além destes há também o tradicional O, que representa o famoso sanduíche de ovo, muito comum entre os agentes do tipo "Frango". Bom, já está chegando a hora de irmos embroa, e não se esqueçam: qualquer informação sobre o agente Frango Loiro, avise-nos (agora temos também telefone: 0yy24 3meia63990). Valeuuuu. Até a próxima.

AGENTES SECRETOS DA CIA — BALAMB - FF

Oras, se não são os agentes I Like Pancakes e Where's my swinsuit? da CIA (Caça e Investigação de Agentes) que, segundo a segunda carta que chegou na segunda-feira na segunda visita do carteiro e foi a segunda a ser lida, estão trabalhando em conjunto com o FBI (Fomos Buscar Informação) e a MIST (Meu Irmão Sumiu com Tudo) para encontrar o agente Frango Loiro. As informações que você reuniram são extremamente (in)úteis para encontrar o paradeiro do Frango e seus comparsas. Conseguimos também algo que pode ajudá-los: o retrato de seu braço direito, supostamente apelidado de Chicken Wuss, e que, dizem os rumores, é natural aí de sua cidade. Qualquer progresso, contate-nos.

FERAS DO TRAÇO

Jaime França dos Santos
São Paulo - SP

Clayton Tavares de Alencar
São Paulo - SP

André Luiz Cassemiro
São Paulo - SP

Fernando de Castro Santos
Jundiaí - SP

Mateus Prado Sousa
Belo Horizonte - MG

Juarez Ricci dos Santos
São Paulo - SP

Moisés Prado Sousa
Belo Horizonte - MG

Waldilton da Silva
São Paulo - SP

Pablio da S. Souza
São José do Rio Preto - SP

Charles Vieira Brandão
Betim - MG

PLAYSTATION

CHAMPIONSHIP BASS

Todas as fases

Entre com "EVpUyYy18VoE" como uma password. Nota: tem que ser inserida exatamente como mostrado, em letras maiúsculas e minúsculas.

PLAYSTATION

Invencibilidade

Na tela "Start Up Engine" loading, segure L1 + R2 + Select + ▲.

PLAYSTATION

STAR WARS EPISODE 1: JEDI POWER BATTLES

Level 11: Droidekas

Complete o game com Plo Koon.

Level 12: Kaadu Race

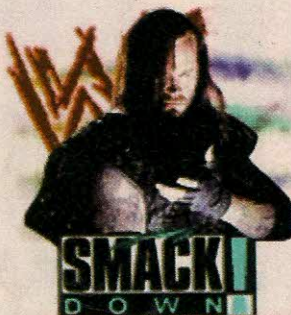
Complete o game com Adi Gallia.

Level 13: Gugan Round-up

A fase Gugan Round-up é acessada encontrando os três artefatos Gugan no game. Eles estão em **Naboo Swamp, Tatoonie e Gugan Ruins.**

Level 14: Survival Challenge

Complete o game com Mace Windu.

PLAYSTATION

WWF: SMACKDOWN

Stevie Richards no modo Create-A-Superstar

Perca para Steve Blackman em July no modo pre-season na dificuldade normal.

The Blue Meanie no modo Create-A-Superstar

Perca para Chyna em July no modo pre-season na dificuldade normal.

Stephanie McMahon no modo Create-A-Superstar

Perca para Triple H em WrestleMania no modo pre-season na dificuldade normal.

Outras áreas na arena

Pressione ○ (Irish Whip) perto da entrada da área central no modo "Fall Anywhere" para acessar outras áreas na arena.

Finishing move

Quando sua barra estiver com pelo menos um ponto, simplesmente pressione L1 da posição que seu lutador executa seu finisher.

Bônus da Pre-season

Complete o seguinte número de pre-seasons para obter o bônus correspondente:

1: Opção de wealth
2: European title e habilidade
3: Women's title e habilidade
4: Tournament e habilidade
5: Hardcore title e habilidade
6: IC title e habilidade
7: Tag title e habilidade
8: Title match e habilidade
10: Pular pre-season

PLAYSTATION

MAX SURFING 2000

Surfista secreto

Na tela de load, segure R1 + R2 + → + □.

Pranchas bônus

Complete o game para habilitar uma prancha secreta. Complete o game com a nova prancha para habilitar uma prancha adicional. Isto pode ser repetido para obter um total de cinco pranchas bônus. Isto também pode ser feito no modo season para habilitar mais cinco pranchas bônus.

PLAYSTATION

NBA SHOOTOUT 2000

Cheat mode

Pause o game e então segure L2 + R2 + ▲ + □ + X até cheat options ser exibido.

Ataque avançado

Special Dribble: pressione ▲.
Back-Down: segure Triangle.
Pump Fake: pressione ○.
Tip-In: pressione ○.
Follow-Up Dunk: pressione □.

Dunking avançado

Alley-Oop: pressione L1 + X.
Normal Dunk: pressione L1 + ▲.
Power Dunk: pressione L1 + ○.
Finesse Dunk: pressione L1 + □.

Drible avançado

Spin: pressione R2 + ▲.
Between Legs: Pressione R2 + ○.
Crossover: pressione R2 + X.
Behind Back: pressione R2 + □.

Defesa avançada

Swipe Steal: segure □.
Take A Charge: pressione L1.
Intentional Foul: pressione ○.
Cherry Pick: pressione R2.
Icon Switch: pressione L2 + ▲, ○, X, ou □.

PLAYSTATION

TINY TANK: UP YOUR ARSENAL

Tela de Cheat codes

Segure L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ○ + ▲ + □ e pressione X no menu de options "Stamper". A tela cheat code entry irá aparecer.

PLAYSTATION

SPEED PUNKS

Nota: este jogo também é chamado Speed Freaks.

Correr como Cosworth

Termine em primeiro lugar em todas as corridas no easy tournament. Então, derrote Cosworth em Millennium Park.

Correr como Tetsuo

Termine em primeiro lugar em todas as corridas no medium tournament. Então, derrote Tetsuo em City One.

Correr como Beamer

Termine em primeiro lugar em todas as corridas no hard tournament.

Turbo

Segure os freios e acelere ao mesmo tempo. O kart deverá ficar no mesmo lugar. Quando os freios forem soltos o turbo será ativado automaticamente.

DREAMCAST

GUNDAM SIDE STORY 0079: RISE FROM THE ASHES

Nota: este jogo também é chamado Gundam Side Story: Colony no Ochichita Chide....

Opção extra

Complete o game em qualquer nível de dificuldade e salve. Então, uma opção "Extra Option" irá aparecer no menu principal. A opção extra contém records e power-ups. Os power-ups são os seguintes: Beam Spray-Gun, Hi-Power Generator, Photo 1, Proto Beam Rifle, Photo 2, Lunar Titanium, Photo 3 e um Beam Rifle.

DREAMCAST

Kurt de roupa de boxe

No menu principal, segure L + R e pressione X (2 vezes), Y, X.

Sons de pum de Doctor Hawkins

Enquanto jogo com Doctor Hawkins, pressione L + R + ← + A.

DREAMCAST

Personagens secretos

Eis os tempos e as pistas necessárias para habilitar as naves secretas e seus corredores no game:

Seulba
The Boonta Classic
Galactic Circuit
Lap Time: 02:04:210
Race Time:06:20:012

Aldar Beedo
Beedo's Wild Ride
Amateur Circuit
Lap Time: 01:02:986
Race Time:03:16:697

Ratts Tyerell
Howler Gorge
Semipro Circuit
Lap Time: 01:31:370
Race Time:04:48:510

Mawhonic
Andobi Mtn. Run
Galactic Circuit
Lap Time: 01:39:309
Race Time:05:05:648

Slide Paramita
AP Centrum
Invitational Circuit
Lap Time: 00:58:410
Race Time:03:03:260

Clegg Holdfast
Aquilaris Classic
Amateur Circuit
Lap Time: 01:04:700
Race Time:03:16:926

Bullseye Navior
Sunken City
Semipro Circuit
Lap Time: 01:52:620
Race Time:05:43:101

Ark Bumpy Roose
Bumpy's Breakers
Semipro Circuit
Lap Time: 02:09:358
Race Time:06:47:380

Wan Sandage
Scrapper's Run
Semipro Circuit
Lap Time: 00:44:904
Race Time:02:23:978

Bozzie Baranta
Abyss
Invitational Circuit
Lap Time: 01:02:639
Race Time:03:12:934

Neva Kee
Baroo Coast
Semipro Circuit
Lap Time: 01:38:300
Race Time:04:59:640

Ben Quadinaros
Inferno
Invitational Circuit
Lap Time: 00:59:549
Race Time:03:04:160

Teemto Pagalies
Mon Gazza
Speedway
Amateur Circuit
Lap Time: 00:16:072
Race Time:00:52:081

Mars Guo
Spice Mine Run
Amateur Circuit
Lap Time: 01:29:470
Race Time:04:30:880

Boles Roor
Zugga Challenge
Semipro Circuit
Lap Time: 02:01:261
Race Time:06:10:897

Fud Sang
Vengeance
Amateur Circuit
Lap Time: 01:16:880
Race Time:03:51:921

Toy Dampner
Executioner
Galactic Circuit
Lap Time: 00:31:540
Race Time:04:42:310

DREAMCAST

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Acessar Globox Disc (fase multi-player)
No menu principal, segure L + R e pressione B (4 vezes).

Mapa bônus no final de cada fase (Raycap)
Antes da mensagem "Access denied" aparecer, pressione A, B, X, Y, X, Y.

Texturas de caleidoscópio
Pressione ↓, A, ↓, B, A, Y, X (2 vezes).

Ícone Rayman VMS
Pressione ↑, X, Y, ↓, Y, X, ←, →.

Passagem secreta
Pressione A, B, X, Y, X, Y em Morb_20 (segunda seção da fase spider). Uma passagem secreta que revela cheat codes irá aparecer.

Life cheia
Durante o jogo, pressione R repetidamente em um ritmo constante. Nota: tente várias velocidades até que funcione.

Tela de pause cheia
Pause o game e pressione X + Y.

DREAMCAST

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Tela de password
Entre na tela de options, selecione "Game Status", coloque o cursor sobre um dos personagens e então pressione L + R. Remova o VMU(s) dos controle(s) para habilitar os códigos para usar uma vez.

Invencibilidade
Entre com "ELBICNIVNI" como uma password.

Todos os personagens
Entre com "LLA_KCOLNU" como uma password para habilitar todos os personagens. Nota: as quests deles não serão completadas.

Todos os personagens com maximum stats
Entre com "LLA_DORTOH" como uma password para upgrade para todos os veículos.

Game music
Toque da faixa 2 em diante do game num CD player para ouvir as músicas do game.

DREAMCAST

NFL QUARTERBACK CLUB 2000

Para os efeitos seguintes, use a password correspondentes.

Alien Stadium: SCLLYMLDR

Danos extras: HSPTL

Jogadores gordos: MRSHMLLW

Fire players: HSNFR

Flubber Ball: FLBBR

Fumbles: BTTRFNGRS

Moeda gigante: BGMNY

Football gigante: BCHBLL

Campo minado: PPCRNRTRNS

Rugby: RGBY

Slow Motion: FRRSTGMP

Jogadores pequenos: SHRTGYS

Jogadores magros: TTHPCK

Turbo ilimitado: TRBMN

DREAMCAST

RESIDENT EVIL 2

Munição ilimitada
Pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, R na tela título.

NINTENDO 64

MISCHIEF MAKERS

Nota: este jogo também é chamado Go! Go! (Yuke! Yuke!) Troublemakers.

Sound test

Na tela título, pressione ← + A + C-◀ + C-▶ + Start.

Final bônus

Obtenha um "A" em cada fase e colete as cinqüenta e duas gold gems. Então, durante a seqüência final, Teren aparece para uma versão ligeiramente diferente.

Fases bônus

Colete todas as cinqüenta e duas gold gems e veja seqüência final inteira. Pressione R após a última tela com os estágios aparecer para acessar doze fases bônus.

Pular seqüência de introdução

Pressione Z para pular a introdução.

Velocidade mais rápida

Pressione → repetidamente durante qualquer seqüência de corrida para mover mais rápido e vencer a corrida.

NINTENDO 64

CYBER TIGER

Jogar como um ciclista

Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Delvis".

Jogar como um tigre

Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Tigerrrr".

Jogar como Cindy

Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Instyle".

Jogar como Festus

Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Golddgr".

Jogar como Kimmi

Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Rapper".

Jogue como Robert

Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Ice".

Jogar como Tiger anos 70

Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Liltiger".

Jogar como Tiger anos 80

Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Prodigy".

Jogar como Little Mark anos 70

Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Brat".

Jogar como Little Mark anos 80

Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Marko".

Jogar como Billy em um suéter preto

Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Cybertw".

Jogar como Billy em uma camisa branca

Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Willi".

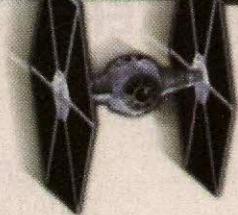
Jogar como Traci com pele de leopardo

Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Safari".

GAME BOY COLOR

Habilitar Sound Mode

Complete todas as VR missions nos modos practice e time attack para acessar o sound mode. O sound mode permite samplear todas as músicas de fundo e efeitos sonoros do game.

PC

Cheat mode

Nota: é necessário o v1.1 para este código. Comece um new game e entre com "TheWorldIsYours" como um nome no slot New Player. Nota: quando escolher seu novo jogador você deve clicar duas vezes no nome. Então, durante o jogo, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente:

500 command points a mais: **M**
500 command points a menos: **[Ctrl] + M**
999999 de life por unidade: **[Num Lock] + [asterisco]**
Vencer missão atual: **[Ctrl] + W**
Ver as unidades ativas: **[Ctrl] + 8**
Ver todas as unidades: **[Ctrl] + [Shift] + 8**
Remover névoa: **[Ctrl] + 9**
Ordenar qualquer unidade indiferentemente dos command points (nota 1): **[Shift] + M**
Criar unidade (nota 2): **[Ctrl] + 0**

Nota 1: este código também soma 500 command points para seu total.
Nota 2: Ative o código e então, pressione [↑] ou [↓] para selecionar uma unidade. Pressione [←] para criar a unidade desejada. Pressione [Shift] + [↑] ou [Shift] + [↓] para mudar o time da unidade criada.

PC

TACHYON: THE FRINGE

Cheat Codes

Durante o jogo, pressione [7 no teclado complementar] para exibir a janela do console e digite "im a cheater" para habilitar o cheat mode. Então, entre com um dos seguintes códigos na janela do console para ativar a função correspondente:

God mode: **quickening**
Munição cheia: **come get some**
Energia completa: **dilithium**
Todos os itens: **boom stick**
Todas as naves: **ragtag**
Nave melhorada: **kessel run**
5000 créditos a mais: **one million dollars**
Voltar para Starbase para completar a missão: **there is no spoon**

PC

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS

Durante o jogo, pressione [Enter] para exibir o console. Então, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente:

Personagem selecionado é invencível: **avatargod**
Time invencível: **teamgod**
Modo invisível: **theshadowknows**
Recarregar munição: **5fingerdiscount**
Alternar condições de vitória: **explore**
Desabilitar AI: **nobrainer**

PC

STARLANCER

Level Select

Para jogar qualquer missão no jogo, segure CTRL no menu principal e digite "potatoe". Um M irá aparecer no topo do canto esquerdo. Digite o número da missão que você quer jogar e então segure CTRL+ENTER para acessá-la.

PLAYSTATION

BUG RIDERS

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Rings (modo Time Trial Game) 800C03E2 0049
Vitória rápida (Campaign Mode) (nota 1) 800C03C4 0003
Bugs destruidos (Exterminate Game) 800C0408 0060
Tempo infinito . 800C84D4 0015

Nota 1: com este código, após ativá-lo, desligue. Quando você for para a corrida, ligue e desligue antes da corrida começar.

PLAYSTATION

COOL BOARDERS

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Tempo infinito (falso) 8006234C 0000
Modificador de pista .... 801E35E8 ????
Modificador de board .... 801E35EC ????
Tempo de check point infinito e parar tempo total .... 8018B44C 67A4 .... 801FFEE0 044B
Boards extras 801EF82E 0007
Pistas extras 801EF82A 0005
Alta estabilidade 801827A4 0000
Sempre ser Snowman 801EF82E 0017
Ter High Scoring .... 80016210 0000 .... 80016212 0000
Ter Score Sheet .... 8005D0C6 FFFF .... 8005D1D2 FFFF
Boarder minúsculo 8018EF28 0F00
Todos os prêmios .... 801EF97C 000F .... 801EFAB8 000F .... 801EFBF4 000F .... 801EFD30 000F 801EFE6C 000F
Câmera ângulo1 .... 8018EF30 01A0

Dígitos que acompanham o código modificador de pista

0000 - Novice
0001 - Advanced
0002 - Expert
0003 - Extra

Dígitos que acompanham o código modificador de Board

0000 - verde (Freestyle)
0001 - marron (Free Style)
0002 - preto e laranja (All Around)
0003 - azul (All Around)
0004 - preto e vermelho (Alpine)
0005 - preto e amarelo (Alpine)
0006 - verde (???)
0007 - marron (???)
0008 - preto e laranja (???)
0009 - azul (???)
000A - preto e vermelho (???)
000B - preto e amarelo (???)

PLAYSTATION

COOL BOARDERS 2

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Sempre em primeiro lugar e tempo infinito para Checkpoint .... 8009103C 0000 .... 80130994 0001
Ter 50.0 em Halfpipe e destravar Alien Boarder Gray .... 8009A868 5555 .... 8009A87C 5555 .... 8009A882 5555 .... 8009A880 5555
Boards extras .. 80057102 0007
Habilitar personagens extras .... 80057100 FFFF
Pistas extras 800570FC 000A
Mirror Mode 80057104 0001

PLAYSTATION

COURIER CRISIS

Códigos feitos e testados no Gamer Shark versão 3.2

Tempo infinito .... 800A0E24 0000 .... 800A1218 0000 .... 800A1478 0000 .... 800A158C 0000 .... 800A183A 0000
Energia infinita 800A17A4 0000 .... 800A17A6 0000 .... 800A1220 0000 .... 800A14E8 0000
Dinheiro infinito .... 800AD1B4 FFFF

PLAYSTATION

DARKLIGHT CONFLICT

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Energia a bordo infinita
.... 80087028 1F00
Sempre jogar na fase modificada ..... 8010CF28 00??
Começar na fase modificada
.... D010CF28 0000
.... 8010CF28 00??
Habilitar Extra Menu
.... 80069DB4 0004
Alta durabilidade
.... 8010E564 0000

Dígitos para os códigos modificadores de fase

00 - Journey to Kampuss
01 - Gun Pod Training
02 - Basic Combat Skills
03 - Primary Weapon Training
04 - Missiles Training
05 - Heavy Missile Training
06 - Advanced Missile Training
07 - Tractor Training
08 - Simulated Battle
09 - Journey Back To War Drum
0A - Route Forging
0B - Defend The Drum
0C - Power Mining
0D - Defend The Boffins
0E - Killer Comets
0F - The Birth Of Hyper Space
10 - Robots In Space
11 - Suprise Ovon Attack
12 - Patrol
13 - Farewell Iris I
14 - Convoy
15 - Hiding In Rocks
16 - Space Pirates
17 - Hyper Space Missiles
18 - Mining
19 - Free Trading
1A - Ship Yards In Space
1B - The Ovon Gift
1C - Human Reconnaissance
1D - Farewell Iris II
1E - Battle Of The Motherships
1F - The Edge Of Darkness
20 - The Alliance
21 - Mining For Victory
22 - Heavens Crossroads
23 - Ovon Power
24 - Solar Winds
25 - Race Meeting
26 - Rescue The Commander
27 - Farewell Iris III
28 - The Outpost
29 - The Big Guns
2A - Trojan Horse
2B - Long Range Threat
2C - The Net
2D - Bomb The Mothers
2E - Excel
2F - Darklight
30 - The End?
31 - The Escape Home

PLAYSTATION

FIFA:ROAD TO THE WORLD CUP '98

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Reverse Joker Command
.... D012DD22 ????
Modificador de placar do time da casa .... 8004F7B8 00??
Modificador de placar do time visitante .... 8004F7BC 00??
Modificador de contagem de gol
.... 800B7078 00??
Creation Points infinitos
.... 800B1940 0000
.... 800B1942 0000

PLAYSTATION

GRAND THEFT AUTO-LONDON 1969

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Reverse Joker Command
.... D003C528 ????
5 milhões de pontos
.... D002BE1C 0000
.... 8002BE1C 4FFF
.... D002BE1E 0000
.... 8002BE1E 004C
Vidas infinitas ... 8002BF72 0004
Ammo infinita para Pistol
.... 3002BF7D 0063
Ammo infinita para Machine Gun
.... 3002BF7E 0063
Ammo infinita para Rocket
.... 3002BF7F 0063
Fuel infinito para Flame Thrower
.... 3002BF80 0063
Max Bonus Multiplier
.... 8002BF6E 0063
Habilitar Mods + Sods
.... 80026748 0001
Habilitar Chelsea Smile
.... 8002674C 0001
Habilitar Dead Certainity
.... 80026750 0001
Máximo nível desejado
.... 80019C44 0004
Sem polícia 8002BE08 0000
Desabilitar The Need For Double Swap (versão 2.xx e Caetla)
.... D0180C94 033F
.... 80180C96 2400
Desabilitar The Need For Double Swap (versão Pro 3.xx)
.... C1000000 0000

.... D0180C94 033F
.... 80180C96 2400
Ulitimate Code #1 (Pressione R1 e Select para armas - GS 2.2 ou superior) D003C528 0801
.... 50000401 0000
.... 3002BF7D 0063
Ulitimate Code #1 (Pressione R2 e Select para Key)
.... D003C528 0201
.... 8002BF8A 0001

PLAYSTATION

SKULLMONKEYS

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Vidas infinitas
.... 3009B245 0009
Ter 100 Clay Balls
.... 3009B246 0064
Green Bullets infinitas
.... 3009B247 0001
Homing Birds infinitos
.... 3009B248 0009
Klones infinitos
.... 3009B249 0009
Radiant Ball infinita
.... 3009B24A 0009
Halo infinito 3009B24B 0001
Glidey Bird infinito
.... 3009B24B 0002
Ter Glidey Bird e Halo
.... 3009B24B 0003
Modificador de tamanho (00-0A)
.... 3009B24C 00??
Ter todos os 3 1970's
.... 3009B24D 0003
Ter todos os 3 Green Swirls
.... 3009B24E 0003
Monkeys infinitos
.... 3009B250 0009
Modificador de evento
.... 8009DD80 00??

Código para a primeira seção

Invencibilidade
.... 8019480C EE5C
Pulo da lua (nota 1)
.... D009B1A8 0040
.... 801947F4 2400
Começar com extra points
.... D009B236 0000
.... 8009B236 0FFF

Dígitos paro o código modificador de evento

01 - Dreamworks Logo
02 - Neverhood Logo
03 - Electronic Arts Logo
04 - Skull Monkey Intro Part 1
06 - Intro Credits
07 - Skull Monkey Intro Part 2

Dígitos para as fases

0A - Skullmonkey Gate
0F - Gas Scene
10 - Monkey Shrine
12 - Amazing Diving Finn
13 - Shriny Guard
14 - Monkey Shrine Completed Screen
15 - Hard Broiler
16 - Começar Hard Broiler sem Load Screen
17 - Hard Broiler em tela completa
18 - Potato Scene
19 - Sno
1A - Começar Sno sem Load Screen
1C - Skullmonkey Brand Hotdogs
1E - Joe Head Joe
21 - Elevated Structure of Terror
22 - Começar Elevated Structure of Terror sem Load Screen
23 - Elevated Structure of Terror completa
24 - Bike Scene
25 - Ynt Death Garden
26 - Começar Ynt Death Garden sem Load Screen
27 - Ynt Death Garden completa
28 - Ynt Mines
29 - Start Ynt Mines sem Load Screen
2A - Ynt Mines em tela completa
2D - Ynt Weeds em tela completa
2E - Ynt Scene
2F - Ynt Eggs
30 - Começar Ynt Eggs sem Load Screen
31 - Glenn Yntis
33 - Ynt Eggs em tela completa
34 - Monk Rushmore
35 - Começar Monk Rushmore sem Load Screen
36 - Start Monk Rushmore com todos os 1970's icons
38 - Monk Rushmore em tela completa
39 - Soar Head
3A - Start Soar Head sem Load Screen
3B - Soar Head em tela completa
3C - Shards
3D - Start Shards sem Load Screen
3E - Shards Completed Screen
3F - Hamster Screen (Very Funny!)
40 - Castle De Los Muertos

41 - Começar Castle De Los Muertos sem Load Screen
42 - Monkey Mage
45 - The Incredible Drivy Runn
46 - Começar The Incredible Drivy Runn sem Load Screen
47 - The Incredible Drivy Runn em tela completa
48 - Worm Graveyard
49 - Começar Worm Graveyard sem Load Screen
4A - Klogg
4C - Worm Graveyard em tela completa
4D - Evil Engine Scene
4E - Evil Engine #9
4F - Começar Evil Engine #9 sem Load Screen
50 - Ending 1
51 - Tela You win
53 - Créditos

Nota 1: para o pulo da lua, segure X para ganhar altura. Direcione o pulo quando estiver no ar.

GAME BOY COLOR

THEME HOSPITAL

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

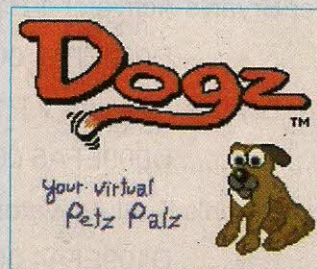
Joker Command
.... D00f4E90 ????
Dinheiro infinito
.... 8013B338 FFFF
Empréstimo infinito pressionando R na tela do Bank
.... 8013B340 0000
Modificador de sala no começo do game .... 800FB3F0 00??
Modificar qualquer item no game
.... 800FB3EA ????
Alta resolução
.... 8013C060 0400

Dígitos para o código modificador de sala

06 - Destroyed
07 - GP's Office
08 - Psychiatrist
09 - Ward
10 - X-Ray
11 - Inflation
12 - DNA Fixer
13 - Hair Restoration
14 - Slack Tongue Clinic
15 - Fracture Clinic
16 - Training
17 - Electrolysis Clinic
18 - N/A Will Crash Game!
19 - Staff Room
1a - Patient Rehabilitation
1b - General Diagnosis
1c - Research Dept.
1d - Toilets
1e - Decontamination

Dígitos para o código modificador de item

0f09 - Console
0e09 - Scanner
0d09 - Cardio
0c09 - Title says its a table but its a guy walking in place.
0b09 - Receptions Desk
0a09 - Pool Table (Cool)
0909 - Inflator
0809 - Bed
0709 - Soda Machine
0609 - Chair
0509 - N/A Crashes Game!
0409 - Bench
0309 - Door
0209 - Filing Cabinet
0109 - Desk
2f09 - N/A Crashes Game!
2e09 - Electrolyser
2d09 - Plant
2c09 - Radiator
2b09 - Fire Extinguisher
2a09 - Blood Machine
2909 - Atom Analyzer
2809 - Computer
2709 - Pharmacy Cabinet
2609 - Bed with a guy next to it.
2509 - Projector
2409 - Lecture Chair
2309 - Surgeon Screen
2209 - Small Surgeon Sink
2109 - Large Surgeon Sink
2009 - Bathroom Sink

GAME BOY COLOR

DOGZ

Chi Chi

Max Happiness 80AAD180
Sem fome 8047A9A0
Energia máxima 80AA1AA1
Max Affection 80AA56A1

Scrappy Codes

Max Happiness 80AA51A1
Sem fome 8037A9A1
Energia máxima 80AA1AA1
Max Affection 80AA56A1

Chip Codes

Max Happiness 80AAD1A1
Energia máxima 80AA9AA1
Max Affection 80AA56A1

SUPER SMASH BROS.

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.3

Requer Keycode de Diddy Kong

Enable code (deve ser ativado)
.... F10396B0 2400
.... DE000400 0000

Master Bryan's Activator 1 P1
.... D009EFA4 00??

Master Bryan's Activator 2 P1
.... D009EFA5 00??

Master Bryan's Dual Activator P1
.... D109EFA4 00??

Códigos apenas para o modo 1-Player

Tempo infinito . 810A4B2E 43CB

Vidas infinitas para P1
.... 800A4B43 0004

Vidas infinitas para P2
.... 800A4BB7 0004

Vidas infinitas para P3
.... 800A4C2B 0004

Vidas infinitas para P4
.... 800A4C9F 0004

Baixa % de energia para P1
.... 810A4B86 0000

Baixa % de energia para P2
.... 810A4BFA 0000

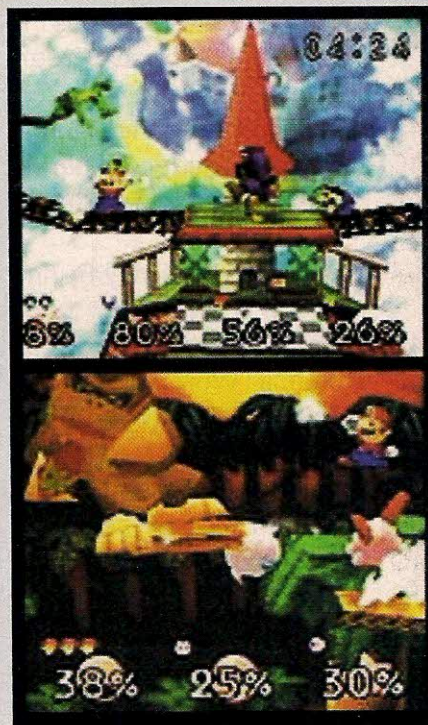
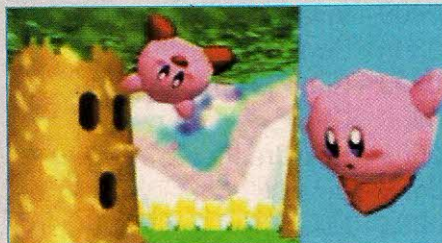
Baixa % de energia para P3
.... 810A4C6E 0000

Baixa % de energia para P4
.... 810A4CE2 0000

Modificador de personagem para P1 .... 800A4B3B 00??

Modificador de personagem para P2 .... 800A4BAF 00??

Modificador de personagem para P3 .... 800A4C23 00??

Modificador de personagem para P4 .... 800A4C97 00??

Códigos apenas para o modo VS.

Tempo infinito . 810A4D1E 43CB

Baixaa % de energia para P1
.... 810A4D76 0000

Baixa % de energia para P2
.... 810A4DEA 0000

Baixa % de energia para P3
.... 810A4E5E 0000

Baixa % de energia para P4
.... 810A4ED2 0000

Moidificador de personagem para P1 .... 800A4D2B 00??

Modificador de personagem para P2 .... 800A4D9F 00??

Modificador de persongaem para P3 .... 800A4E13 00??

Modificador de personagem para P4 .... 800A4E87 00??

Pressione ↓ para fazer os itens aparecerem em locais aleatórios (apenas P1).... D109EFA4 0400
.... 8118D0A2 0001

Ter todos os personagens
.... 810A4938 0FF0

Ter Mushroom Kindom
.... 800A4937 00FF

Ir diretamente para Master Hand
.... 800A4AE7 000D

Sempre obter Pacifist (60.000 pontos) 810A4B6E 0000

Botão do GS para Item Switch Menu (todos os modos)
.... 891348E2 0004

Códigos modificadores de Kirby B Button Move (Story Mode)

P1 Hyrule Castle
.... 80268B0F 00??

P1 Yoshi's Island
.... 80268E4F 00??

P1 Sector Z .... 802710F7 00??

P1 Peach's Castle
.... 80263D9F 00??

P1 Saffron City
.... 80273A97 00??

P1 Congo Jungle
.... 80270ACF 00??

P1 Kirby's Dreamland
.... 8026DB3F 00??

P1 Planet Zebes
.... 8026FFA7 00??

P1 Metal Mario Stage
.... 80263597 00??

P1 Fighting Polygon Team
.... 8026271F 00??

P1 Master Hand Stage
.... 80271C4F 00??

Códigos modificadores de Kirby B Button Move (Vs Mode)

P1 Hyrule Castle
.... 802639EF 00??

P1 Yoshi's Island
.... 8026E2B7 00??

P1 Sector Z .... 8026BF87 00??

Give Kirby A Wierd Blow-Up
.... 8025E158 000A

Modificador de personagem para Bonus Stage (Training Mode)
.... 8018F1D3 00??

Modificador de Bonus Stage (Training Mode)
.... 800A4B09 00??

Dígitos para os códigos modificadores de Kirby Move

02 - D.K. Wind-up Punch
0A - Jigglypuff Puff Punch

Dígitos para os códigos modificadores de personagem

00 - Mario
01 - Fox
02 - DK
03 - Samus
04 - Luigi
05 - Link
06 - Yoshi
07 - C. Falcon
08 - Kirby
09 - Pikachu
0A - Jigglypuff
0B - Ness
0C - Master Hand
0D - Metal Mario
0E-19 - Fighting Polygon Team
1A - Giant Donkey Kong

Nota: não use os códigos para ambos os modos ao mesmo tempo.

NINTENDO 64

MISCHIEF MAKERS

Energia infinita
.... 810ED0E0 03E8
Red Gems infinitas
.... 81175B66 270F
Pressione o botão do GS para as primeiras 16 Gold Gems
.... 8916F546 FFFF
Pressione o botão do GS para as segundas 16 Gold Gems
.... 8916F544 FFFF
Pressione o botão do GS par as terceiras 16 Gold Gems
.... 8916F542 FFFF
Pressione o botão do GS para modificar mundo
.... 88175B85 00??
Pressione o botão do GS para modificar fase
.... 88175B87 00??
Pressione C-▶ para rápida Speed Right .. D0183A35 0001
.... 810ED0DC 0008
Pressione C-◀ para rápida Speed Left D0183A35 0002
.... 810ED0DC FFF7
Pressione C-▲ para rápida Speed Up D0183A35 0008
.... 810ED0F0 0006
Pressione C-▶ para Speed Right ainda mais rápida (nota)
.... D0183A35 0001
.... 810ED0DC 0010
Pressione C-◀ para Speed Left ainda mais rápida (nota)
.... D0183A35 0002
.... 810ED0DC FFEF

Dígitos para o código modificador de mundo

02 - World 1-X
0C - World 2-X
18 - World 3-X
25 - World 4-X
31 - World 5-X

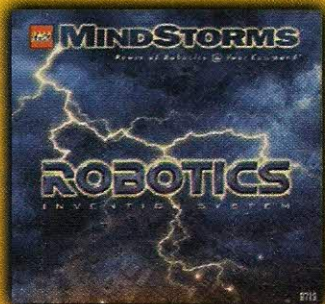
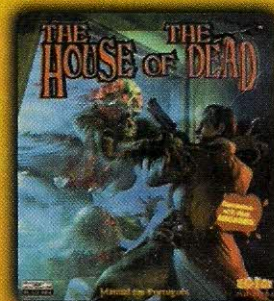
Dígitos par o código modificador de fase

00 - Level 1
01 - Level 2
02 - Level 3
03 - Level 4
04 - Level 5
05 - Level 6
06 - Level 7
07 - Level 8
08 - Level 9
09 - Level 10
0A - Level 11
0B - Level 12

Nota: você também pode atravessar a maioria das paredes com este código.

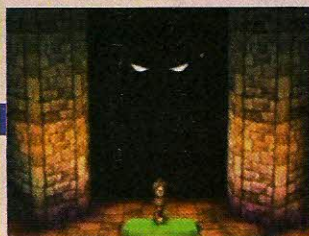
GAME BOY COLOR

NBA IN THE ZONE 2000 (COLOR)

Placar baixo para time 1
.................................0100E4C1
.................................0100E5C1
.................................0100E6C1
Placar máximo para time 1
.................................0109E4C1
.................................0109E5C1
.................................0109E6C1
Placar baixo para time 2
.................................0100E7C1
.................................0100E8C1
.................................0100E9C1
Placar máximo para time 2
.................................0109E7C1
.................................0109E8C1
.................................0109E9C1
Max Excite Meter para time 1
.................................0100EAC1
Time 1 sem Excite Meter
.................................0120EAC1
Max Excite Meter para time 2
.................................0100EBC1
Time 2 sem Excite Meter
.................................0120EBC1

WILD A

UM RPG ULTRAPASSADO, MAS QUE TE PROPORCIONA MUITA DIVERSÃO

Lançado durante a grande falta de RPGs em 1997, o primeiro jogo foi um oásis em um mundo quase sem alternativas. Enquanto fosse um RPG bem genérico ao todo, o titulo mesmo assim foi bem vindo. Wild Arms 2 é bem parecido com o seu antecessor e sofre agora com um mercado repleto de alternativas. Bem vindo de volta para o mundo de Filgaia... ou algo assim. Enquanto o mundo tenha o mesmo nome e outras similaridades, WA2 não é uma seqüência e sim uma história separada no mesmo universo. Um novo recruta do exército, Ashley, é transformado em um demônio em uma experiência dimensional conduzida por pessoas desconhecidas. Como o único sobrevivente do experimento, Ashley se junta ao herói da guerra e agora criminoso Brad e a maga Lilka. Determinado a encontrar o mal que transformou o corpo e alma de Ash e prevenir experimentos futuros com um universo sombrio paralelo, o grupo encontra uma grande conspiração a qual é claro envolve todo o mundo. Ash, Brad e Lilka encontrarão outros aventureiros em sua aventura e cada um têm seus próprios poderes para prevenir este desastre mundial.

Como o WA original, WA2 combina encontros aleatórios de RPGs básicos com calabouços e puzzles estilo Zelda. Cada personagem no grupo de 3 pessoas tem ferramentas e habilidades úteis a sua disposição para manipular o ambiente e resolver puzzles. Os

ARMS 2

calabouços são vistos em uma perspectiva 3D rotativa de 3/4 e a manipulação da camera é preciso para encontrar saídas, baús e elementos de puzzles e etc.

O sistema de combate de WA2 ironicamente é lento e sem inspiração, sem mencionar estrategicamente desapontador. Os personagens têm uma grande quantidade de ataques a sua disposição como o uso de magia e armas ARMs. Os ataques de mágica e ARMs requerem o uso de Force Points (FP), o qual aumenta quando você causa ou recebe danos. E misture isso com a habilidade de soltar magia quase que infinitamente, então terá um jogo fácil.

Na onda da série Final Fantasy, Wild Arms 2 possui uma variedade e interessantes opções para customizar seu personagem. "Guardians", semelhante as de Final Fantasy VIII os Guardian Forces, pode ser equipado e modificando seu statos dando poderes adicionais, inclusive a habilidade para chamar as grandes "bestas" em batalha. Como no primeiro jogo, magic spells são achados em baús ao longo do jogo e eles o deixaram personalizar uma biblioteca de feitiços relativamente pequena.

Wild Arms 2 não é ruim, mas não chega nem preto aos padrões de hoje. Enquanto isto Wild Arms 2 mostra como os RPGs de hoje evoluíram tanto desde o lançamento do game original.

ARMORED CORE: MASTER OF ARENA

O ORIGINAL CUSTOM ROBOT APARECE NO PLAYSTATION PELA TERCEIRA VEZ

Para aqueles familiarizados com os jogos Armored Core, o fato de Armored Core: Master of Arena ser um simulador de mech muito bom não é surpresa. Neste 3º título AC da Agetec, a From Software expandiu o jogo para 2 CDs. A seleção de parts e weapons cresceu e os produtores fizeram um jogo muito mais de um contra o outro.

Em Master of Arena, você entra na pele de um mercenário em um mundo pós apocaliptico. Você começa com um mech relativamente fraco, o qual pode ser melhorado com os lucros que obter. Você pode encontrar extras durante as missões e descobrir novos itens no modo Arena também. Você também pode dar upload de mechs antigos dos dois primeiros jogos de AC e para os veteranos de AC essa é uma grande adição. Você pode ficar horas personalizando o seu mech (chamado de Armored Core no jogo) com sistemas de mira diferentes, mísseis, foguetes, radar, pernas e coisas do gênero. Particularmente ficamos metade do tempo na garagem dos mechs fazendo mechs diferentes.

Os gráficos em Master of Arena tem a mesma qualidade dos jogos anteriores, os quais eram muito bons. Há um pouco de slowdown nas batalhas mais rápidas e os terrenos e outros objetos têm poucos detalhes. Não é nada espetacular para se olhar e a música não é interessante, no entanto os produtores focalizaram mais nos sons do jogo. As missões em MoA (19 ao todo) têm uma grande variedade de objetivos, obstáculos e outras coisas. Quando você pensa que viu tudo, algo inesperado aparece na sua frente. O jogo o mantém envolvido o tempo todo e você passará horas enfrentando os inimigos poderosos que o jogo te mostrará. A AI dos inimigos é boa mas não terrivelmente difícil. Mas mesmo assim, você deve conhecer os equipamentos de combate a curta e a longa distância. E é isso que faz do jogo divertido. Como o nome sugere, Master of Arena tem uma forte focalização em combates de arena em adição as missões de 1 jogador. Você pode entrar em uma arena e lutar com outro jogador via Link Cable ou com a tela dividida ao meio ou até com o computador. As arenas menores são para combates mais rápidos que não requerem muita tática, enquanto as maiores requerem mais técnica e paciência.

O controle no jogo é essencialmente o mesmo dos jogos anteriores. Infelizmente não dá parar tirar vantagem total dos controles analógicos o que seria ideal para mover a cabeça do mech independentemente do corpo. Ao invés disso você deve usar os controles digitais para manusear. Eles funcionam legal, mas cada AC, especialmente este, te faz sentir falta dos controles analógicos. Os jogadores podem escolher entre uma perspectiva em primeira pessoa, a qual é boa para olhar em volta e uma perspectiva em terceira pessoa, a qual ajuda muito a mirar em oponentes mais rápidos. Ao todo este jogo é um sucesso como os dois primeiros. Há novos elementos que os veteranos de AC irão apreciar, mas não há muito para os jogadores casuais e curiosos. Mesmo assim, MoA é um jogo bem sólido e se gosta de um jogo que é mais profundo do que os jogos de correr e atirar do PSX, MoA é uma boa escolha.

Toda Linha de Produtos Apple na

GUTENBERG

R$ 4.090,00

iMac G3/400 DV - PowerPC G3 400Mhz - Pronto para Internet

- RAM de 64MB ▪ 10GB Hard Disk ▪ DVD-ROM de 4x ▪ Modem interno de 56Kbps
- Ethernet 10/100Base-T ▪ Monitor de 15" integrado ▪ Memória de vídeo de 8MB
- Cores: BlueBerry, Grape, Lime, Strawberry e Tangerine

iMac G3/400 Special Edition - PowerPC G3 400Mhz Pronto para Internet

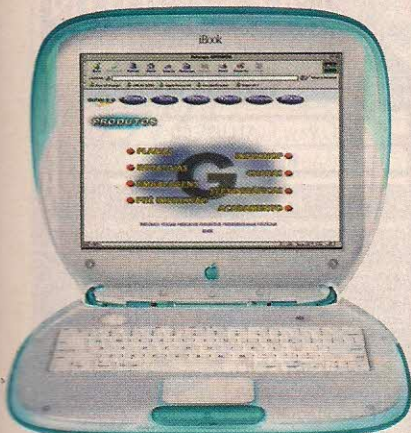
- RAM de 128MB ▪ 13GB Hard Disk ▪ DVD-ROM de 4x
- Modem interno de 56Kbps ▪ Monitor de 15" integrado
- Ethernet 10/100Base-T ▪ Memória de vídeo de 8MB
- Cor: Grafite

R$ 4.390,00

iMac G3/350 - Processador PowerPC G3 350Mhz - Pronto para Internet

- RAM de 64MB ▪ 6GB Hard Disk
- CD-ROM de 24x Interno
- Modem interno de 56Kbps
- Ethernet 10/100Base-T
- Monitor de 15" integrado
- Memória de vídeo de 8MB
- Cor: BlueBerry

R$ 3.390,00

R$ 4.998,00

iBook - Notebook com Processador PowerPC G3 de 300Mhz - Pronto para Internet

- RAM de 32MB ▪ 3.2GB Hard Disk ▪ CD-ROM de 24x
- Modem interno de 56Kbps ▪ Monitor de 12,1T
- Ethernet 10/100Base-T ▪ Memória de vídeo de 4MB
- Cores: Tangerine e BlueBerry

SOLICITE NOSSO CATÁLOGO GRÁTIS

0 800 173388

www.gutenberg.com.br

Preço e taxas estão sujeitos a reajustes sem prévio aviso, conforme política cambial do governo. Produtos em reais. Financiamento sujeito a aprovação de cadastro. Promoção por tempo limitado ou até final do estoque. Todos os produtos não incluem frete, a instalação fica a cargo do cliente. A entrega pode variar de acordo com o estoque disponível.

RHAPSODY

UM BOM GAME, MAS AS SUAS MÚSICAS...

Os famintos por RPG de PSX devem ficar de olho no último lançamento da Atlus, Rhapsody... O jogo mostra visuais coloridos 2D e um sistema de batalhas estilo Final Fantasy Tactics, se ele tivesse uma história boa e músicas legais, ele seria bom demais para ser verdade. Mas a história fraca do jogo combinada com as músicas estilo Barbie farão com que os mais fanáticos por RPG fiquem enjoados só de ouvir.

Diferente da maioria dos RPGs por aí afora, você entra na pele de uma jovem garota que sonha casar-se com um príncipe. Quando ela finalmente encontra a chance de ver este príncipe, ele é levado por uma bruxa poderosa (que também gosta do cara) sem mencionar nas forças malvadas que também querem acabar com a terra. Mas é claro, Cornet não é uma menina qualquer, ela tem o poder de animar bonecos que irão ajudá-la nas batalhas e assim que os jogadores cruzarem a terra eles irão encontrar estes bonecos e poderão empregá-los a lutar no exército de bonecos de Cornet. Cornet também pode recrutar monstros após vencê-los, mesmo que na maior parte do tempo o seu exército suporta no máximo 4 personagens nas batalhas (incluindo ela). Mesmo assim, ela pode ter um total de 30 monstros e bonecos na sua equipe. Como mencionado acima, as seqüências de batalha do jogo é uma mistura de Final Fantasy Tactics e Vandal hearts; cada personagem tem um total de quadrados para andar e atacar por turno. Este sistema funciona bem, mas há dois aspectos que irão te irritar: Não há penalidade em falhar quando tenta escapar de uma batalha, você não pode rotacionar a câmera para ter uma visão melhor do jogo. É claro, estes problemas são pequenos perto da música horripilante e a história super meiga. Ao todo, Rhapsody Story não é ruim.

Há uma grande quantidade de humor anime no jogo. Temos a tendência de ficar enjoados quando RPGs usam referências modernas, no entanto que empreguem isso bem. Mas quando jogos como este misturam referências de "The Matrix" e um lutador profissional The Rock, é bem irritante. E então chega a música, nós não usamos o termo "pior do que Barbie" frequentemente, mas de algum modo, este termo explica muito bem a trilha sonora do jogo. As músicas incluem frases super doces como "I will find my love someday" (Eu irei encontrar o meu amor algum dia) e "I can find my love somewhere" (Eu posso encontrar o meu amor em algum lugar)... e isso é apenas o começo. É claro que a Atlus também incluiu um CD cheio destas músicas. Você irá gostar dos visuais coloridos do jogo, assim como as expressões cômicas dos personagens, mas há algumas animações de batalhas e magias que parecem terem sido feitas para um Atari 2600. Não podemos reclamar muito do visual do jogo, Rhapsody tem meiguice demais para qualquer jogador (mais velho, experiente e homem) levar este jogo a sério.

GAUNTLET LEGENDS

O CLÁSSICO DA MIDWAY'S, SÓ QUE AGORA COM APENAS DOIS JOGADORES

Aqui vai um pouco de trívia para você. Qual foi o primeiro jogo de multiplayer que foi criado? Alguém? Alguém? Alguns de vocês eram muito jovens para se lembrarem, mas o Gauntlet da Atari foi o primeiro jogo de multiplayer a ser criado. Ele permitia que 4 pessoas jogassem ao mesmo tempo. Os jogadores escolhiam entre os 4 personagens e desciam pelos calabouços acabando com as criaturas que lá viviam. Mesmo que a jogabilidade fosse bem repetitiva, era bem divertido jogar com seus amigos. E então, como todos os outros jogos clássicos que voltaram do passado, Gauntlet entrou no mundo 3D. O resultado foi Gauntlet Legends, o qual foi lançado para o arcade e para o N64 a alguns meses atrás, mostrando gráficos muito belos e magias muito legais. Mesmo que tenha gráficos muito bons, esta versão de Gauntlet dá mancada na jogabilidade, ele é muito repetitivo e dava mancada na qualidade especial do Gauntlet original. Gauntlet Legends para o PSX, está amaldiçoado desde o começo. Por que? Suporta apenas 2 jogadores. Mesmo que o jogo possa ser completado sem mais jogadores, todo o charme foi perdido. Tirando isso, os mecanismos básicos do jogo permaneceram intactos. Cada jogador assume a pele de 1 dos 4 personagens; mago, guerreiro, arqueiro ou amazona e entram em ambientes 3D a procura de tesouros e itens e áreas escondidas e enfrentando chefes e puzzles de várias formas. Mesmo que o jogo tenha 4 novas fases de bônus, assim como power-ups exclusivos para o PSX, em 30 minutos de jogo você desanima. Os polígonos e texturas estão horríveis. Seria injusto comparar a versão do N64 com esta, mas comparando com gráficos de outros títulos de PSX, os gráficos deste jogo estão bem inferiores. E quando o seu personagem está se movendo na tela, parece que ele está patinando no gelo e não andando no chão. E espere até ver a framerate falhar quando muitos inimigos aparecem na tela seguidos de magia e explosões. Haverá horas que você irá pensar que está assistindo um show de slides.

Os efeitos sonoros no jogo são totalmente sem inspiração. Não há um velho homem contando a história enquanto joga (como na versão do arcade) e as vozes dos personagens estão horríveis. Os efeitos sonoros das lutas, como das magias são um tanto quanto repetitivos, sinais claros de um trabalho mal feito.

Se estiver procurando um jogo de ação a moda antiga com melhorias para o PSX, este realmente não será Gauntlet legends. A framerate devagar, suportar apenas 2 jogadores e repetitivo realmente subtrai do jogo, tirando os gráficos 3D. Se você é fã de Gauntlet e tem um Nintendo 64, é melhor pegar a versão para este video game: pelo menos suporta 4 jogadores e tem gráficos melhores. Esperamos que a versão do DC seja melhor.

PLAYSTATION

GAUNTLET LEGENDS

MIDWAY - CD
AÇÃO - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.3
INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.5
DIVERSÃO	3.9
CONTROLE	3.7

3.5

PROS: Uma interface nova e os menus trabalham bem. Boa música. Muitos secrets, personagens e levels novos para abilitar

CONTRAS: Os gráficos. Os efeitos sonoros

ØSTORY

O AMOR ESTA NO AR

Ostory, pronunciado como "Love Story" foi produzido pela General Entertainment e publicado pela Enix para o Playstation 2. Este jogo vem em 2 CD-ROMs. Você assume o papel de um jovem rapaz que morre e se torna um fantasma. O fantasma se encontra com um anjo, o qual diz para ele que ele poderá voltar a vida se ele encontrar o seu verdadeiro amor em 6 dias. Quando o fantasma é mandado de volta para a Terra, ele vê uma garota sentada na praia. O jogo é bem contínuo e a história progride sozinha, como se estivesse assistindo um filme. Em certas cenas você deve fazer decisões e a história se modifica dali. Mas enquanto os caminhos possam se diferir de jogo para jogo, a meta final permanece a mesma. O único valor de rejogar vem da curiosidade de ver as cenas diferentes do jogo. A outra ação interativa do jogo é atirar flechas. Você deve ocasionalmente atirar flechas na garota, permitindo que você leia a mente dela. Lendo a sua mente, aumenta o medidor de amor, o qual permite que siga caminhos corretos e ganhe minigames. Os minigames variam de jogos de baseball, até jogos de dança parecidos com Parappa. Se fizer decisões erradas ou coisas erradas no jogo, o medidor irá abaixar.

O objetivo do jogo é completar 100% o medidor de amor antes do 6º dia. A qualidade de video é muito boa, mas o vídeo não é tão claro como em filmes de DVD. Algumas porções do jogo que não são puramente video, não são tão espetaculares também, elas parecem mais com imagens do PSX básico do que de jogos de PS2. O jogo foi feito para o público que adora simuladores de amor. Você deve entender a língua japonesa e há muitas referências culturais no jogo, as quais podem parecer muito estranhas para quem não for japonês. Será que Ostory irá relançar o conceito de FMV? Provavelmente não. Mas Ostory permanece sendo um produto curioso e de algum modo interessante, se você vencer as barreiras da língua.

PLAYSTATION 2

OSTORY

ENIX - 2 CDS

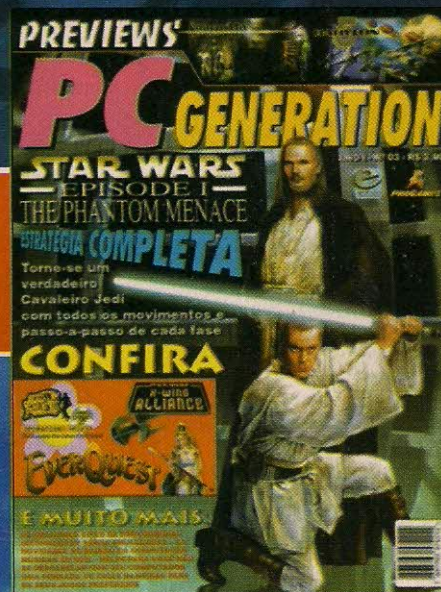
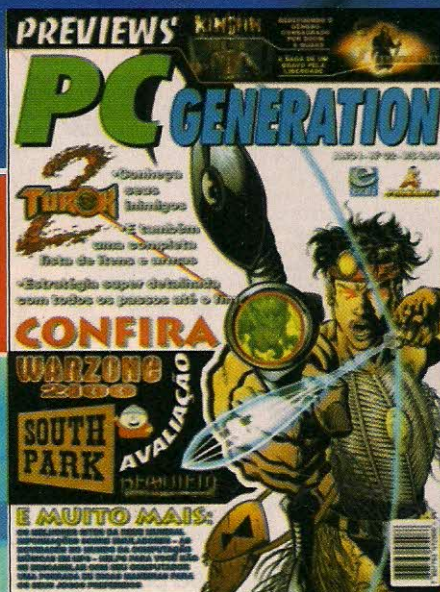
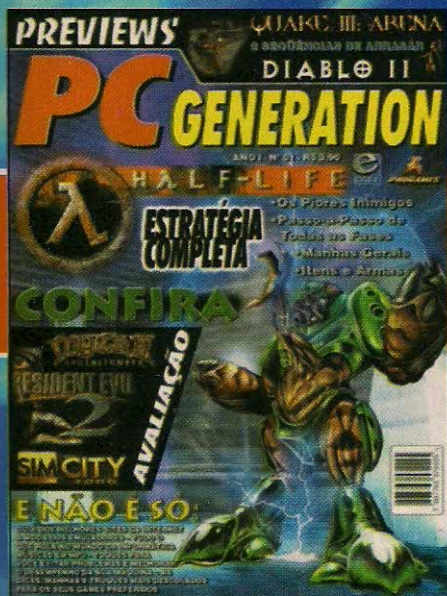
SIM. DE ENCONTRO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.5	INOVAÇÃO	3.7
SOM	3.4	DIVERSÃO	3.3
CONTROLE	3.8		

3.5

PROS
- Os minigames

CONTRAS
- Baixa qualidade de imagem
- As músicas
- Você interage pouco com o jogo

COMPLETE JÁ SUA COLEÇÃO

PC 01
Estratégia: Half Life
Em foco: Resident Evil, Myth II: Soulblighter, SimCity 3000
Cheat Codes: Actua Soccer 3, Ants!, Army Men 2, Brian Lara's Cricket, Grand Theft Auto: London, Half Life, Herect 2, Need for Speed 3: Hot Pursuit, Rapanui, S.C.A.R.S, Shogo: Mobile Armor Division, Tomb Raider III, Trespasser, Turkey Hunter, Vangers, Wing Commander: Secret Ops

PC 02
Estratégia: Turok 2
Em foco: Warzone 2100, Requiem: Avenging Angel, South Park
Cheat Codes: African Safari, Bleifuss Fun, Croc: Legend of Gobbos, Grand Slam Turkey, Commandos: Beyond The Call of Duty, Gruntz, Lettrix, Madden NFL '99, Requiem: Avenging Angel, Sports Car GT, Tom Clancy's SSN, Turok 2: Seeds Of Evil, Rival Realms, Shaddow Warrior, Vigilance, Speed Busters

PC 03
Estratégia: Star Wars Episode I: The Phantom Manace
Em foco: Austin Powers: Operation Trivia, Ever Quest, X-Wing Alliance
Cheat Codes: Age of Empires 2: The Age of The Kings, Backtrack, Blood 2: The Chosen, Chip's Challenge, Cybermercs, Drakan: Order of The Flame, Jagged Allience 2: Deadly Games, Midtown Madness, Test Drive 5, Warzone 2000, Wolfstein 3D

PC GENERATION

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PC 01 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: PC 02 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: PC 03 - Cada R$ 3,90 ( )

Nome: ______________________________
Endereço: ______________________________
____
Cidade: ________________ Estado: ____ Cep: ________

Mande CHEQUE NOMINAL ou CHEQUE CORREIO para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações,
tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

SINTA-SE UM VERDADEIRO FOTÓGRAFO PROFISSIONAL

"Isto é um jogo?" Primal Image, um dos dois títulos mais esperados do PS2 que ninguém esperava ser bom (e o outro sendo Love Story) é uma experiência vergonhosa. As garotas fazem poses. Você tira fotos. Você ganha pontos. Há 3 jovens moças. Há Yuki Terai, que adora surfar na Internet; Anna, uma garota de 17 anos muito bonita que adora dançar e Noh uma garota de 18 anos da elite que adora fazer compras. Na tela principal, você escolhe um personagem, então uma roupa e então um modo de jogo. Os modos principais são Memory Mode, onde você deve tirar fotos de um personagem através de uma animação que escolher e Produce Mode, onde você tem a tarefa de colocar o seu personagem em uma pose boa. O Modo Memory é chocante. Você recebe de 10-15 segundos de animação muito boa e o que deve fazer é tirar muitas fotos antes que o tempo acabe. A câmera se mexe muito rapidamente e dá muito zoon para frente e para trás, fazendo que fique impossível sentir o controle para tirar uma foto boa. Quando mais sexy as fotos mais pontos você recebe. E por incrível que pareça, você não pode gravar as suas fotos. O Produce Mode é muito ruim também, você recebe a tarefa de colocar o seu personagem em um objeto inanimado e deve fazer com que ele fique com uma boa pose. Por outro lado, este modo mostra muito bem a Math Engine licenciada pela Atlus, a qual mostra alguns movimentos de corpo mais detalhados que já vimos.

O CONTROLE

Usando os dois controles analógicos, você pode rotacionar a visão e ir para tudo quanto é lugar. Infelizmente, você não pode tirar fotos da cena e não pode fazer nada a não ser simplesmente salvar a cena no memory card para vê-la no futuro.

OS GRÁFICOS E SOM

Seria inútil falar de valores como gráficos e som, levando em consideração que o jogo seja tão ruim de qualquer modo. Para abreviar, o modelo dos personagens é impressionante, dando a você controle virtual dos modelos CG comparados com Ai Fumaki de RRV. Os cenários de fundo são pobres, com poucos detalhes e muito pouca imaginação. O impacto destes visuais está perdido, graças o controle da câ-

L IMAGE

mera que é horrível. Ela se mexe tanto que você não consegue dar uma boa olhada na sua modelo.

A JOGABILIDADE

Este jogo não é o primeiro deste gênero, a sua jogabilidade é parecida com a de Centoporia Girl´s School no Saturn, parecido com aquele modo de tirar fotos do Metal Gear Solid Integreal e o que lembra mais distantemente Pokémon Snap.

O GAME DEVERIA...

Primal Image poderia ter sido bem melhor. Deveria ter tido cenários de fundo melhores. Deveria ter controles de camera mais avançados. Deveria oferecer mais modos. Deveria permitir que você tivesse mais do que um personagem no Produce Mode. Deveria oferecer outros estilos de fotografia, como envelhecida, preto e branco e etc. Deveria oferecer mais estúdios para fotografar. E deveria oferecer mais personagens. Está óbvio que a Atlus irá fazer muitas mudanças nos próximos jogos. Afinal de contas, estamos olhando apenas para o volume 1. Primal Image é horrível. E qualquer motivo que tenha para comprar este jogo, tirando propósitos profissionais, deverá ser pornográfico. E mesmo assim não é um motivo bom.

PLAYSTATION 2

PRIMAL IMAGE VOLUME 1

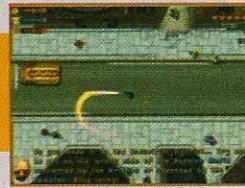
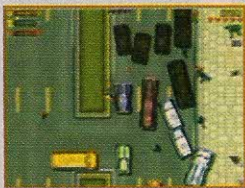
ATLUS - CD

MISC. - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	3.8
SOM	3.0	DIVERSÃO	3.6
CONTROLE	3.5		

3.5

PROS
- Movimentação dos personagens

CONTRAS
- Ângulos de câmera
- O som
- Os gráficos de fundo
- Poucos modos de jogo
- Poucos personagens

GRAND THEFT AUTO 2

E A VIOLÊNCIA CONTINUA...

O jogo favorito de todos está de volta. Grand Theft Auto 2 combina as características impostas no PSX com os gráficos do PC. O resultado é um jogo tão belo quanto o do PC, mas que falha nas características de multiplayer. Há 3 níveis em GTA2, cada nível é dividido em 3 áreas controladas por gangs diferentes. As gangs variam da sempre não popular mega corporação Zaibatsu até os sujos rednecks. Mas tirando as filosofias diferentes, as gangs são sempre as mesmas. Você na pele de um jovem criminoso deve ganhar o respeito das gangs da cidade. Como as gangs estão constantemente em guerra entre elas, a única maneira de ganhar respeito de uma gang é acabar com os membros da gang rival. E logo que conseguir algum respeito de uma gang (um medidor na tela mostra como vcocê está com as 3 gangs), você começa a responder a chamados de uma gang no telefone para entrar em missões. As missões são parecidas com o GTA original. Você deve destruir prédios, acabar com informantes, entregar narcóticos e tudo mais. Quanto melhor fazer em uma gang, mais a gang rival irá te odiar. Quanto mais te odiarem, mais irão atrás de você em uma área. As gangs mais ferozes irão simplesmente abrir fogo logo que te encontrar. Por sorte, você tem um medidor de energia desta vez, então você aguentará alguns tiros antes de morrer. A polícia também é um fator importante em GTA2. No GTA original, os "homens" simplesmente se limitavam a fazer bloqueios na pista e rezavam para que você batesse o carro. Desta vez, haverá mais perseguições de carro, eles até mandarão o pessoal da SWAT atrás de você. E nas fases mais tarde, quando eles te rastrearem, os bloqueios nas estradas serão feitos por tanques. A jogabilidade ainda é muito parecida com a do original, e ainda é muito divertida. O jogo te dá bastante liberdade para escolher a qual gang irá se aliar. Você irá se divertir muito atropelando pessoas, acabando com carros, roubando carros aleatórios, descarregar a sua metralhadora em uma pessoa inocente e esperar na cena do crime os tiras chegarem.. GTA2 te segura por muito tempo na tela, pois você realmente precisa de muitos pontos para passar de nível. Isso o força a ser realmente bom nas missões, pois completando as missões é a única maneira de ganhar pontos. Se não conseguir pontos o bastante, você poderá ficar preso nas fases por dias e dias - e pode somente gravar o jogo quando completa uma fase. Para ajudá-lo a ganhar estes pontos (e para ajudá-lo a viver), você pode pegar muito mais armas desta vez. Agora você pode pegar coisas como granadas de mão, shotguns, metralhadoras e pistolas de mão. Graficamente o jogo é bem parecido com a versão do PC, com ambientes bem bonitos e belos efeitos de luz. Infelizmente isso faz com que as galerias escuras pareçam realmente escuras. O jogo não se move tão rápido, fazendo com que as batidas de carros não sejam tão legais como deveriam. Até mesmo os carros mais rápidos do jogo parecem devagar. O jogo tem uma ótima trilha sonora, quase parecida com a do jogo original. Desta vez, as músicas são um pouco mais modernas. GTA2 tem a mesma violência cômica que o original tinha. Se pequenos carinhas brigando na rua não fazem o seu tipo, ou sirenes de polícia e carros que explodem não te agradam, então não perca o seu tempo com GTA2. Mas se está querendo cometer alguns crimes virtuais no seu DC, como roubar um carro, matar algumas pessoas, então este é o seu jogo.

SORCERIAN: APPRENTICE OF SEVEN STAR MAGIC

A FALCOM DÁ AOS USUÁRIOS DO DC UM RPG A MODA ANTIGA

Será que esta série clássica sobreviverá a prova do tempo? Entre em uma loja de usados no Japão e as chances serão boas de encontrar vários títulos de Sorcerian nas prateleiras. O clássico RPG ação da Falcom foi um sucesso em quase todas as plataformas no Japão, com muitas seqüências e mudanças para manter os fãs felizes por anos. Tirando a popularidade no Japão, não há muitos fãs aqui no Brasil (mesmo que a Sierra traduziu a versão do PC para os americanos.) Agora, os produtores originais do Japão, estão de volta, se unindo a Victor Interative para lançar uma versão de 128 bits do clássico. Voltando para a época dos 8 bits, Sorcerian é um jogo lateral, RPG baseado em time. Você começa no Adventurer's Guild e faz um time de 4 membros. Há apenas 4 classes para escolher: Fighter (guerreiro), Wizard (mago), Dwarf (anão) e Elf (elfo), então a seleção não é difícil. Dali, você escolhia um dos 3 cenários iniciais (de um total de 15). A maior parte do jogo é jogada em uma perspectiva lateral, mesmo que os personagens e inimigos sejam feitos de polígonos, a jogabilidade é estritamente em duas dimensões. Os controles são simples: o controle analógico movimenta e há um botão para os ataques, mágicos e pulos. Os movimentos dos personagens é tipo siga o mestre: você controla o líder e o resto imita.

Algumas seqüências oferecem exploração totalmente 3D pelas cidades, ajudando a narrativa do jogo. Você pode conversar com as pessoas das cidades para pegar informações, mesmo que a maior parte da informação consista em "O malvado Lorde Demônio chutou o traseiro de nossa cidade!! Você irá pará-lo?!?" Infelizmente, a câmera é bem ruim nestas seqüências e quando você esta olhando o primeiro cenário, perceberá que os cenários de fundo precisavam serem melhorados.

A série Final Fantasy envelheceu com graça, mas por outro lado a série Sorcerian ficou um pouco rude com o passar dos anos. Tirando o melhoramento técnico nos gráficos, Sorcerian ficou preso na idade do Super Famicom, o combate o sistema de magias e o manuseio de personagem estão simples demais. Se gosta deste sistema vai em frente, mas há RPGs melhores por aí afora (e pena que a maioria deles estão em outros consoles.) A mancada da jogabilidade sem inspiração é acompanhada por visuais sem expressão. Tirando a inclusão do clássico texto de abertura da série Sorcerian, a introdução em CG está muito ruim. O conteúdo durante o jogo não é melhor, os ambientes ruins e as texturas de N64 não te convencem. O jogo vem com 2 GDs, um GD vem com 47 músicas do jogo. As músicas são bem compostas mas mesmo assim sem inspiração.

O fato é que a versão do DC de Sorcerian não faz justiça a série e apresenta somente gráficos pobres em uma época de Phantasy Star Online e Dragon Quest VII.

DREAMCAST

SORCERIAN: APPRENTICE OF SEVEN STAR MAGIC

VICTOR / FALCOM - 2 GDS

RPG - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.4	INOVAÇÃO	3.2
SOM	3.6	DIVERSÃO	3.7
CONTROLE	3.5		

3.4

PROS
Menus em alta resolução · Boas músicas

CONTRAS
Modelos mal animados e poucos polígonos · Efeitos sonoros

4 WHEEL THUNDER

HYDRO THUNDER NA TERRA ?

Os títulos da Midway têm um sentimento parecido entre os gêneros: seus jogos de esporte têm particularidades diferentes, mas são muito parecidos. O mesmo pode ser dito para a linha Thunder de jogos de corrida, a qual consiste em Hydro Thunder e agora 4 Wheel Thunder. A Kalisto produziu o jogo, mas ainda tem uma aparência de Midway, desde seus menus até o som e a jogabilidade. Definitivamente a melhotr maneira de descrever este jogo é Hydro Thunder na terra, os amantes de Thunder irão amar este jogo e deverão comprar, mas o restante dos jogadores deverão dar uma olhada antes de comprá-lo. O aspecto mais preminente de 4 Wheel Thunder é a jogabilidade originada de Hydro Thunder. Sim, tecnicamente é um jogo de corrida, mas requer mais pegar nitros do que habilidade nas pistas e manuseio. Os nitros azuis (4 segundos) e vermelhos (9 segundos) estão espalhados por todas as pistas e são precisos para o sucesso. Para passar você sempre irá precisar do turbo, pois se perder um turbo perderá também o seu lugar. Com estas regras manter o medidor de turbo é a prioridade número um, é claro que você ainda deve saber fazer curvas,mas com certeza isso é secundário. Há uma diferença mínima de escolher câmbio automático ou manual, pois o manual muda a marcha automaticamente quando você pega um nitro, então a escolha dos câmbios não influencia muito, pois você terá que pegar nitros praticamente a corrida inteira, então o câmbio manual se torna obsoleto. E como os turbos são muito cruciais, memorizar a pista acaba sendo a sua prioridade principal no jogo. Diferente de muitos outros jogos de corrida, onde deve aprender muitas habilidades para obter sucesso, neste jogo a memorização da pista vem em primeiro lugar. Não apenas cada curva e atalho devem ser memorizados, mas os lugares dos turbos também (em muitas vezes eles estão fora da pista). E é claro, memorização significa repetição (exceto por aqueles sortudos que têm memória fotográfica), e para alguns isso acaba com um pouco da diversão.

DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER

MIDWAY - GD

CORRIDA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.6
INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.5
DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.3

3.7

PRÓS
Um dos melhores gráficos teste gênero. O modo multi-player

CONTRAS
A jogabilidade

GRÁFICOS

Felizmente um bom motivo para se jogar repetidamente a mesma pista está nos gráficos. 4 Wheel Thunder é um passo adiante nos gráficos para o DC, pistas gigantes rodando a 60fps irá espantar até os mais exigentes. Claro que alguns truques foram feitos para fazer com que o jogo rode nessa velocidade, um bom exemplo é que o jogo irá mostrar apenas 3 veículos na tela, há pouca interação entre os veículos neste jogo.

MODOS DE JOGO

A Kalisto colocou vários modos para envolver ainda mais o jogador. Há um particularmente difícil modo Arcade (termine em primeiro em cadas corrida para poder prosseguir), um modo de championship (correr pelo jogo ganhando dinheiro, melhorando o seu carro, etc.) e o básico modo de 2 jogadores com a tela dividida ao meio. O número de pistas é bom, e há muitas pistas abertas e fechadas para você correr.

FINALIZANDO

A pergunta definitiva é - Vale a pena comprar o jogo? Os fãs de Hydro Thunder já sabem a resposta, mas para o resto dos jogadores, é melhor alugar o jogo antes de comprar. Há uma linha sólida de jogos de corrida para o DC, e muitos outros jogos que ainda irão chegar, sendo esse um gênero muito competitivo do console. Para aqueles que querem apenas comprar o melhor jogo, é melhor pular 4 Wheel Thunder, mas se você estiver procurando algo novo, algo que saia da rotina, então o mais novo jogo de corrida da Midway pode ser o seu jogo.

METAL GEAR
Ghost Babel

BEM VINDO DE VOLTA SNAKE ...

Metal Gear Solid faz o trabalho perfeito de mostrar o que o Game Boy é capaz de fazer, é um jogo de ação que mostrará o básico que todos os jogos deverão ter para um título de um vídeo game portátil. É óbvio que a Konami não quis ganhar dinheiro fácil com este título, pois ela gastou muito tempo fazendo este jogo para que ele se torne o melhor jogo de ação para o sistema. Por que este jogo é tão bom? São vários os motivos, a começar pela aventura fantástica. Não pense que só por causa de ter o mesmo nome a história será a mesma. Do começo ao fim a história é completamente diferente, mas você irá se sentir em casa por causa dos títulos passados. A trama parece ser uma sequên- cia do PSX, mas há uma contradição, pois Snake não parece reconhecer Mei Ling no rádio. Talves seja um universo paralelo de MGS. Snake é um combatente aposentado que é colocado de volta na batalha quando descobrem um bando de Metal Gears, armas superiores de destruição, que são encontradas na floresta onde o primeiro metal Gear apareceu. E você como Snake, deve se infiltrar na base e descobrir o que está acontecendo. O objetivo do jogo é entrar na base sem ser percebido. O forte inimigo está repleto de guardas que não sabem de sua presença. Snake tem a habilidade de ficar de costas na parede, andar abaixado na lama, rastejar no chão e até andar escondido dentro de caixas de papelão, tudo isso para não ser percebido pelos guardas. É claro que você pode atravessar o campo de batalhas atirando em tudo o que se mexer, mas isso não é recomendado, especialmente se estiver querendo uma pontuação melhor. O desafio real é jogar sem ninguém te ver, mas isso requer paciência que apenas os jogadores que estão acostumados

com o título têm. As armas também entram no jogo, você terá bastante oportunidade de usar a sua pistola, dispositivos de detonação C4 e mísseis Nikita com controle remoto nessa aventura. Você só tem que descobrir a hora certa de usar estes itens. Outros objetos aparecem no jogo também, como os cigarros que são usados para descobrir os alarmes infra-vermelhos, assim como um detector de minas para saber onde há explosivos no chão e etc. A aventura se divide em 13 níveis que resultam em uma boa sessão de jogo. Quando passa por cada fase, a sua aventura é gravada no cartucho, você pode até rejogar uma missão no modo Time Trial para desafiar o tempo. Uma característica que deu bastante variedade para a versão do PSX foi a VR missions. Estas fases não servem apenas para treinar o uso de armas como entrar despercebido em lugares, mas são bem desafiadoras também. As VR Missions foram bem convertidas para a engine gráfica 2D do Game Boy Color, muitas das missões são do jogo do PSX, mas muitas foram feitas especialmente para a versão do GBC. Cada arma tem a sua própria série de VR Missions e você decide o melhor jeito de acabar com todos os alvos em uma missão. Não é apenas um desafio completar estas tarefas,

também é um desafio vencer o relógio. Estas VR Missions são muito legais mesmo, você acaba gastando mais tempo nelas do que com o próprio jogo. Você já sabe que este título foi considerado classe A quando a sua focalização principal foi o modo de 2 jogadores. Nós sempre damos preferência para companhias que estão aprendendo o aspecto de multiplayer do GBC , afinal sabemos que isso não é algo fácil de se fazer e sempre ficamos felizes que isso está sendo trabalhado. No caso de Metal Gear Solid, os produtores adicionaram um modo de 2 jogadores bem feito que obviamente não foi feita na última hora. Se você tiver um amigo com um Game Boy Color, é recomendado que arrume um Link Cable e outra cópia do jogo. Neste modo cada jogador joga como Snake, Snake vermelho e azul. Após escolher as suas armas, vocês dois são jogados em uma sala aleatória da VR Mission em posições diferentes. A sua tarefa é encontrar 3 discos escondidos nas gemas alvos (as quais também podem ter algumas coisas boas dentro), algumas vezes as gemas guardam um disco, e em outras vezes munições. Como os dois estão na mesma sala, você sempre irá encontrar o outro Snake. Se você matar a outra pessoa (ou cair em uma armadilha), os discos são mandados de volta para a sala. Cada jogador tem 3 vidas, a pessoa vence quando pega os 3 discos e encontra a saída, ou sobrevive mais do que o outro Snake. Todas estas características fazem do jogo uma obra de arte para o GBC. Todo o jogo tem muita qualidade, dos gráficos maravilhosos, até a animação muito boa, ótimos sons e músicas. Tudo isso parece familiar para o pessoal que já jogou algum título da série. Há algumas falhas no entanto. Você pode fugir de um guarda simplesmente entrando em uma sala que não está na memória do sistema, o sistema irá "esquecer" que estava te perseguindo quando deixa algumas salas, o que faz com que fique fácil fugir de guardas que estão em seu rastro. Mas estes problemas não chegam nem perto de estragar este ótimo título para o GBC

Só um comentário final. Seria bom que todos os publicadores e produtores oficiais do GBC olhem o que a Konami fez no sistema, conseguiu trazer um jogo com tanta qualidade para um portátil e com certeza este jogo será um dos títulos mais vendidos para o GBC. Isso irá provar de uma vez por todas que sim, você pode ficar horas de qualidade jogando um título de GBC. Absolutamente brilhante. Um ótimo trabalho da Konami com toda certeza.

MONSTER RANCHER BATTLE CARD

DIFÍCIL DE APRENDER, MAS MUITO DIVERTIDO

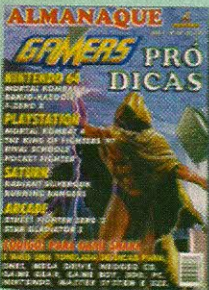
As criaturas da Tecmo entram no Game Boy em um título original de jogo de cartas. Nos últimos 6 meses vieram alguns jogos de cartas para sistemas portáteis, SNK vs. Capcom da SNK, Pokémon Trading Card Game da Nintendo. E agora, aqui vai a tentativa da Tecmo com o gênero: Monster Rancher Battle Card GB. Com a popularidade que o desenho animado está fazendo na Fox Kids, faz sentido que a Tecmo abriu seu caminho para o GBC, mas não é exatamente um design intuitivo, especialmente para os mais jovens. Esta versão do GB não tem quase nada a ver com o jogo do PSX. Este título envolve totalmente a série de desenho animado. Neste jogo você começa jogando como um Monster Breeder que quer se tornar um Master breeder. Para fazer isso, você deve viajar pela terra desafiando os outros Monster Breeders para um jogo de cartas. Aqui se vencer ganha mais cartas, se você conseguir todas as cartas do jogo e vencer todos os desafios você entra no rank de Master Breeder. Se está pensando que isso parece familiar, não está sozinho. Vamos esclarecer uma coisa, este jogo não te ensina muito como se joga, você basicamente é colocado no jogo sem nenhum conhecimento de como o jogo funciona, tirando as regras horríveis que são ensinadas a você por um personagem que está na cidade, não há nenhnum tutorial do jogo de cartas. E diferente de Pokémon Trading Card Game, Monster Rancher Battle Card GB não é baseado em nenhum jogo real de cartas. Ele realmente vai te tomar bastante tempo até que você descubra como o jogo funciona, uma vez que o manual de instruções não ajuda muito. A Tecmo deveria ter percebido o quanto o jogo é confuso. É uma vergonha que a Tecmo não tenha incluído um tutorial com cada cópia do jogo. Em SNK vs. Capcom, você ataca o oponente. No Pokémon Trading Card Game, você ataca a carta do outro jogador. Em Monster rancher Battle Card GB, você ataca o Monster team do oponente. No começo do jogo você ganha um time com 3 monstros do desenho animado que são divididos em três times diferentes. Cada um destes times tem a sua própria série de cartas para usar que corresponde a cada criatura específica do time. Você pode apenas segurar cinco cartas em sua mão e pode apenas usar as cartas se tiver Guts Points suficiente, estes pontos são ganhos quando descarta cartas inúteis no turno atual. Há cartas de defesa ataque e Breeder, e cada uma tem seus Guts Points assim como dano. As cartas de defesa são usadas durante o turno do oponente, se ele atacar um personagem específico e se você tiver a carta apropriada em mãos (assim como Guts Points suficiente), você pode se esquivar do ataque. E uma vez que todas as suas três criaturas forem derrotadas, a luta acaba. Se vencer o oponente você ganhar três cartas dele. É difícil de se aprender, mas logo que aprender tudo, então o jogo fica bem fácil. O maior problema no entanto é que não houve cuidados para traduzir o texto para o Inglês, haverão partes no jogo que você apenas irá ignorar certas falas e seguir adiante e estes problemas nas traduções dificultam ainda mais o aprendizado do jogo logo no início. A interface é muito ruim, até você descobrir como o jogo funciona, você ficará totalmente confuso de quando é o seu turno para fazer os seus lances. Ao todo o jogo é bem divertido. Ele faz justiça a um jogo de batalhas de cartas. Pokémon Trading Card Game vence facilmente Monster Rancher Battle Card GB em termos de engine de batalha, mas Monster Rancher acaba com o Pokémon no departamento de RPG, há muito mais exploração de cavernas e interações entre personagens do que no jogo da Nintendo. Tirando a dificuldade para entender como o jogo funciona, ele é muito divertido e o RPG é bem grande, o que pelo menos garante que o jogo irá te prender por muito tempo. Se você gostar de jogos de cartas, irá achar este jogo muito divertido.

Miracle Team:
Suezo, Tiger e Gali
Speed Team:
Hare, Mocchi e Dino
Powerfull team:
Golem, Pixie e Naga

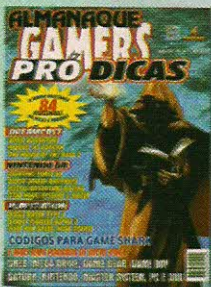
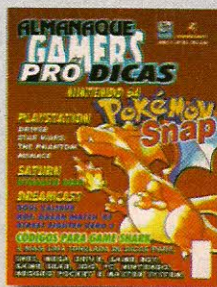
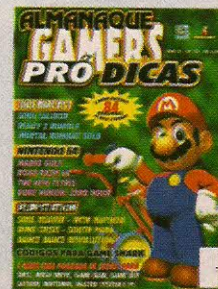
ALMANAQUE

Cód.: ALM-PD 01
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 02
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 03
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 04
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 05
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 06
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 07
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 08
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 09
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

- Cód.: ALM-PD 01 - Cada R$ 4,90 (   )
- Cód.: ALM-PD 02 - Cada R$ 4,90 (   )
- Cód.: ALM-PD 03 - Cada R$ 4,90 (   )
- Cód.: ALM-PD 04 - Cada R$ 4,90 (   )
- Cód.: ALM-PD 05 - Cada R$ 4,90 (   )
- Cód.: ALM-PD 06 - Cada R$ 4,90 (   )
- Cód.: ALM-PD 07 - Cada R$ 4,90 (   )
- Cód.: ALM-PD 08 - Cada R$ 4,90 (   )
- Cód.: ALM-PD 09 - Cada R$ 4,90 (   )

Nome: ______________________________

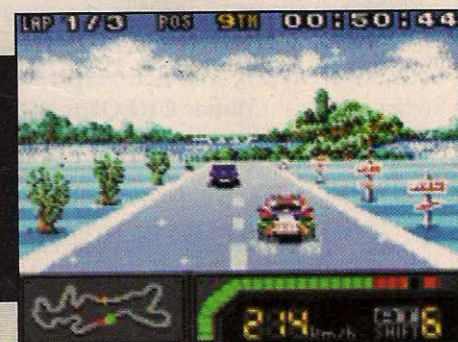
Endereço: ______________________________

Cidade: ________________ Estado: ____ Cep: __________

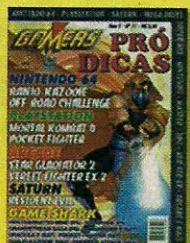
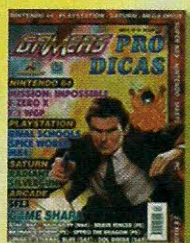
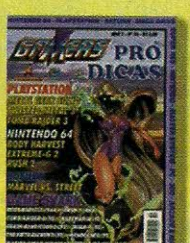
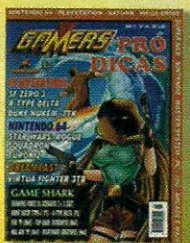
Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA - Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

TOP GEAR RALLY 2

UMA BOA OPÇÃO DE CORIDA PARA GBC

Você quer correr? Você quer correr em alta velocidade por estradas animais, em ambientes diferentes no sol, na chuva ou até na neve? Correr em um veloz Subaru Impreza? Se quiser, então talvez Top Gear Rally 2 seja o jogo de corrida que procura para o Game Boy Color. TG Rally 2 é um jogo estilo rally onde você começa correndo na décima posição e luta para chegar em primeiro, segundo ou terceiro, e pode gastar o dinheiro melhorando ou comprando novos carros. Há carros e pistas escondidas a cada vez que vence uma nova temporada de corrida. TG Rally 2 tem a opção de jogo de dois jogadores via Link Cable. O título tem uma boa IA e um bom exemplo disso são os carros que bloqueiam o seu caminho. A velocidade do jogo é bem mais rápida do que a maioria dos jogos de GBC. E também há um mapa no canto esquerdo inferior da tela, que mostra o quanto longe o próximo carro está. TG Rally 2 tem 17 veículos diferentes para escolher. Os carros estão belos e você poderá distinguir entre um e outro. Todos os carros podem ser melhorados em termos de velocidade, aceleração, manuseio e breque. O jogo é bem fácil e logo você estará completando temporada atrás de temporada. As corridas acontecem em condições de tempo variadas. Quando estiver correndo é quase impossível fazer uma ultrapassagem sem que seu adversários batam em você e isso faz deste um jogo frustrante. TG Rally 2 é bem fácil e você irá terminar o jogo em algumas horas. Não há nenhum bônus quando você completar uma temporada no modo Championship e o prêmio em dinheiro não aumenta com as temporadas, o que significa que você deverá correr por muito tempo antes de melhorar o seu carro ou comprar um carro novo. TG Rally2 é um ótimo jogo estilo rally para o GBC. Os gráficos e jogabilidade são bons, a única mancada é pelo game ser muito fácil. Com a opção de dois jogadores este título é diversão garantida. Definitivamente Top Gear Rally 2 é um ótimo passatempo.

PRÓ DICAS

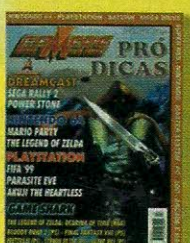
NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: PD 10
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 11
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 12
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 13
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 14
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 15
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 16
Cada R$ 3,00

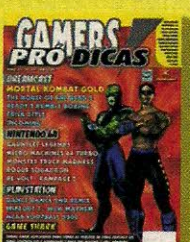
Cód.: PD 17
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 18
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 19
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 20
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 21
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 22
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 23
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 24
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 10 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 11 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 12 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 24 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ____________________

Endereço: ____________________

Cidade: ____________ Estado: ____ Cep: ________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

PC

IMPERIUM GALACTICA 2: ALLIANCES

PUBLICADO: GT Interactive
JOGADORES: 8
GENERO: Estratégia
LANÇADO: 10/05/00
WEB SITE: www.gtinterctive.com

GRÁFICO:	4.0
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	3.5
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 233, 32MB RAM, 400 MB de HD, CD-ROM 8x

Recomendado: Pentium III, 128MB RAM, 550 MB de HD, CD-ROM 24x

Uma estratégia intensa

A seqüência de Imperium Galactica não poderia ser diferente de seu original. Se jogou o original e o odiou, então decidiu não comprar a seqüência, então não sabe o que está perdendo. IG2 tem RPG/aventura, 4X estratégia e um pouco de estilo de combate de C&C no que é considerado um dos melhores jogos deste ano.

Ele acontece no espaço, IG2 o desafia a liderar uma de 3 raças em uma campanha, ou guiar a sua raça por um cenário. As 3 raças têm características únicas, em uma divisão de habilidade bem clássica. A raça Solarian, é a parte humana do jogo, com habilidades medianas na maioria das áreas, tirando as pesquisas que é onde ela se dá bem. Os Kra'hens são guerreiros e este é o forte da raça. Os Shinari são espiões, mercadores e diplomatas, mas são fracos no combate. A divisão de poder entre as raças funciona muito bem e parece relativamente balanceada.

A área principal do jogo é uma versão 3D do mapa 2D. Confuso? Bem este mapa é estranho, mas o ponto de vista pode ser movido a sua vontade para onde quiser. Um sistema solar é representado por um planeta, diferente de Pax Imperia 2 onde você podia ocupar vários planetas de um sistema solar.

Julgando pelo mapa principal, este jogo lembra bastante Master of Orion. As estrelas estão espalhadas por este grande mapa e adicionam mais estrelas enquanto avança em sua campanha. Há um efeito de neblina, ou seja você não poderá ver as estrelas fora do alcance de seu censor. Você não pode ver onde explorou anteriormente, mas as estrelas no mapa continuam aparecendo mesmo se tiverem fora do alcance de seus censores. Isso pode causar alguma frustração para alguns jogadores, os quais não gostam de ficar voltando e explorando áreas novamente e também não é realista que uma raça com uma técnologia avançada tenha que voltar para onde estava porque seus censores não conseguem mais rastrear o local.

Como o jogo acontece inteiramente em tempo real, a sua nave se move dependendo do motor que estiver equipado. Você pode mudar os pontos de visão simplesmente apertando o shift e clicando com o botão da direita no lugar desejado.

Os planetas podem ser vistos em 3D. As construções são feitas em um ambiente 3D o qual varia com a atmosfera do planeta. Pegue um planeta vulcânico e o chão será escuro e com piscinas de lava aqui e ali. Parece haver uma personalidade nos planetas e há bastante variedade a ponto de você poder diferenciar cada um.

Se você for construir o seu planeta, terá que considerar muitas coisas. Em primeiro lugar o seu crédito disponível (dinheiro que você ganha com taxas e comércio) e isso limita você construir coisas absurdas. E também um layout defensivo é muito importante. Em um ambiente 3D que mais tarde poderá ser um campo de batalhas, construir as instalações perto de suas construções de defesa pode ser um fator crucial. E também deve haver bastante espaço para lutar e não colocar seus tanques de defesa entre as construções. Um oponente humano experiente por exemplo pode ir em seu planeta apenas para destruir as construções mais importantes e depois ir embora.

As várias construções a sua disposição estão divididas em 4 categorias Civil, Industrial Militar e Comercial. As construções civis são casas, bares e até estádios, construções que afetam a moradia e bem estar da população. As construções Industriais produzem tanques, armas e podem ajudar no procedimento. Também incluído neste grupo está o centro de espi-

onagem. As construções militares são aquelas que ajudarão a defender a terra dos invasores, da base lançadora de foguetes até a avançada construção que se auto destrói, uma construção que destrói o seu planeta antes que o inimigo o invada. As construções comerciais cuidam do comércio de seu planeta e também dão energia para as outras construções. As construções de comércio podem tirar um bom dinheiro dos comerciantes que chegam no seu planeta. Com portos de comércio, você pode comprar unidades dos comerciantes, unidades com tecnologia superior, estão sempre disponíveis nos portos de comércio. Todas estas construções são em 3D bem modeladas e quando for construir uma, o seu crédito é subtraído do valor da construção e assim começa a ser construida.

Manusear as suas colônias pelos planetas é um trabalho difícil. Pois cada planeta tem estatísticas que determinam a sua produtividade e o quanto a população irá crescer, isso determina a utilidade de um planeta em particular. Algumas construções requerem mais trabalhos de homens do que outras e estas são as construções que você irá construir em planetas que tem pouca produtividade, mas uma alta população. A produtividade é importante para o aspecto militar do jogo e você sempre estará a procura de novos planetas com um alto grau de produtividade e população. Este deixa os planetas medíocres para os centros de espionagens e comércio, ou apenas fazer uma enorme população e ficar recebendo taxas dela. O valor das taxas cobradas determinam a moral da colônia assim como a possibilidade de uma revolta. Andar na linha é bem difícil.

Logo que o seu império crescer, visitar 20 planetas para ver como eles estão, é bastante trabalhoso. Você não ficará construindo o tempo todo no jogo, então é legal que o jogo tenha uma característica de auto construção. Esta característica é parecida com a encontrada em Alpha Centauri e funciona muito bem em níveis mais baixos, no entanto você terá que manusear por si próprio nas dificuldades Medium e Difficulty.

Então uma vez que tiver as suas fábricas feitas em um planeta, no modo campanha a maioria dos planetas já começarão com fábricas e você pode construir naves para explorar o mapa. Os radares das naves irão piorar na performance o quanto mais se afastarem de seu planeta, fazendo com que fique impossível explorar muito longe dos planetas iniciais. Logo que descobrir um planeta, você pode mandar um satélite para ver as estatísticas do planeta. Isso irá revelar imediatamente (com satélites rápidos) as estatísticas do planeta, possibilitando que escolha se quer colonizá-lo ou não. Uma nave Terraformer pode ajudar na população de um planeta e uma nave de colonização ajuda a construir uma colônia no planeta.

E enquanto vai começando o jogo e construindo e descobrindo seus planetas, missões aleatórias irão aparecer de várias formas, dependendo de sua raça. Exemplos de missão é ajudar um mercador ou matar um mercador que trapaceou com você. Isso é de fato a maior força do jogo, a história. Enquanto jogos de estratégia no espaço não tendem a ter muita história, IG2 vem em 4 Cds, 3 dos quais está repleto de aspectos das raças, falas, tudo conectado com a história do jogo.

Para resumir a história, os Solarians irão enfrentar a Brotherhood of Tears que está a procura de 4 cristais perdidos que farão com que os humanos sejam imortais.

Outras aventuras que ocorrem durante o jogo com os Solarians é a pirataria. Um grupo de piratas estão dificultando o comércio e você deve acabar com eles. Se você acabar com os piratas nos dois primeiros planetas receberá a paz e irá casar com a filha do líder pirata. A filha nem sabia disso. E o resultado disso tudo é bem engraçado. Outros pequenos eventos incluem os comerciantes que precisam de ajuda, eles oferecem uma recompensa se conseguir ajudá-los. Um planeta está para ser destruido e apenas um cientista pode prevenir o desastre. Você deverá mandar um espião para descobrir aonde ele está e então libertá-lo para alcançar o seu objetivo.

Os Kra'hens são próximos de uma outra raça os Zauls os quais pedem ajuda. O planeta deles está para ser destruido e eles não conseguem produzir naves o suficiente para a evacuação da área. Ao invés de ajudar a raça, os Kra'hens irão mandar um batalhão para acabar com todos os Zauls. Não há muito o que escolher aqui, mas mais para frente terá que decidir questões cruciais. Estas pequenas missões não são relacionadas com a história do jogo, elas apenas ajudam a dar mais alma ao jogo.

Estas pequenas aventuras também ajudam a evitar a repetição e o resultado é que o jogo nunca permanece o mesmo por muito tempo. A diplomacia é uma parte do jogo que possui falhas. Parece virtualmente impossível encontrar um inimigo mais forte e evitar a guerra. Isso faz sentido para a perspectiva da outra raça, mas também elimina qualquer valor de diplomacia do jogo. É impossível você não ser agressivo neste jogo, a tecnologia e o dinheiro combinados não parecem ter o efeito para que um inimigo mais fraco se una a você. Isso significa que a diplomacia do jogo serve apenas para conseguir dinheiro das raças mais fracas. A espionagem é mais variada e tem mais efeito no jogo. Os vários espiões que você tem ganharão experiência, dando a eles habilidades melhores e aumentando a chance deles de completar várias missões. Uma vez que encontrar o primeiro

planeta com uma raça inimiga estes espiões podem encontrar o restante. As missões variam de achar a população e planetas inimigos e até assassinar os líderes inimigos. E quanto mais difícil for a missão menores serão as chances. Também há um custo para completar uma missão e também um período de tempo que o espião levará para completar a missão. As missões mais intrigantes serão mais difíceis e haverá bastante tempo para serem concluídas, mas as recompensas são grandes. Você pode persuadir um planeta inimigo para se revoltar com o colonizador ou até se unir a você. Um espião em uma missão de 60 dias requer um pequeno pagamento, o preço das missões são sempre mostrados a você antes de aceitar a missão.

O comércio é uma parte maior para a raça Shinari. Há pequenas naves de comercio voando pelo espaço. Se você tiver criado um centro de comércio caro com 5000 pessoas localizada nele, você irá receber 5000 créditos para cada visita de um mercador quando estiver jogando com os Solarians. Isso pode dar muito lucro, mas não pode também depender disso. Os portos de comércio as vezes tem bons e maus negócios para você. Aqui você poderá comprar unidades de outras raças. Elas podem ser fortes ou fracas e os preços variam como se estivessem em um mercado de verdade.

Uma tecnologia suprema domina um campo de batalhas, tanto em IG2 e na vida real. As pesquisas são um lado forte para a raça Solarians e melhorar muito uma classe de nave prova ser crucial. As armas dependem muito da técnologia também e como você depende das armas terá que ter uma boa técnica. Então se perder de uma raça, você já estará com o jogo perdido. A tecnologia é pesquisada nos centros ou construções de pesquisa. Cada tecnologia requer uma certa quantidade de centros de pesquisa e além disso há o custo em créditos da pesquisa e o tempo que irá durar para que ela seja concluída. A árvore tecnológica é bem grande e as combinações de tecnologias em suas naves pode ser feita de várias maneiras. Também é possível misturar várias armas em uma nave de qualquer modo que possa imaginar. Para aqueles de nós que não ligam para isso, há um modo de autodesign que ajusta as armas apropriadas as naves. Haverão mercadores que irão melhorar as suas naves por uma certa quantidade.

Novamente as histórias neste jogo fazem a jogabilidade ser bem diversificada. Os créditos que você ganha com as taxas e comércio é crucial para o jogo. Usado para cada função como construir colônias e naves e tudo mais, a divisão dos créditos entre as várias categorias pode ser crucial. Por causa da maioria dos créditos vir das taxas, você terá bastante crédito no começo de cada mês, apenas para serem gastos rapidamente. Dependendo das circunstâncias, você pode mudar a divisão dos créditos em um triângulo de produção, pesquisa e construção automática. Também há um limite de quanto estes gastos automáticos podem chegar, deixando um pouco de dinheiro para você fazer o que quiser. As muitas pequenas missões que irá encontrar também requerem créditos e sempre guardar um pouco de dinheiro é uma precaução muito boa.

Um problema que pode ser irritante quando o seu império crescer é a falta de uma tela de resumo, mostrando quais planetas estão produzindo o que e suas características. Ir de planeta para planeta para verificar isso é bem fácil, mas fica muito trabalhoso mais para frente. A batalha nem sempre é necessária, de fato muitas vezes o jogo o tornará vencedor em algumas batalhas por ter um exército tão superior que o inimigo acaba fugindo. Isso será calculado pelo jogo, então a batalha não irá acontecer

e você não irá perder muitas naves. Esta função pode ser desligada. Se você entrar em uma batalha o jogo vai para um mapa 3D de uma pequena área. Se estiver em órbita ou em volta do planeta, qualquer arma planetária poderá se juntar. Se tiver naves grandes o suficiente, você poderá fazer uma formação antes da luta começar. A AI do inimigo parece fraca, você simplesmente deve focalizar o seu poder de foco em uma nave de cada vez e poderá acabar com os inimigos mais poderosos. E similarmente a AI parece amar as naves de combate, mas são completamente inúteis quando decidem lutar. São meramente para serem mostrados e incapazes de fazer qualquer dano de verdade em um inimigo, porque que estas naves estão no jogo é um mistério. Mas no entanto elas tem algumas funções nas aventuras secundárias. E assim que vencer uma batalha no espaço é hora de ir para o planeta. Todos os combates terrestres do jogo são feitos por tanques, não há nenhum soldado ou nave que você controla. Você deve aterrissar as suas forças em volta da colônia do inimigo e dali em diante se mover para a base inimiga e acabar com eles. A diversidade aparece aqui também, mais uma vez a AI é falha. Com o modo multiplayer não tendo a opção de combate tático, você será o único usando várias capacidades de luta. Os combates acontecem no mesmo mapa 3D que você construiu e é aí que entra o seu posicionamento, se você ficar muito na defesa, os jogadores mais experientes irão se espreitar a sua volta e aos poucos acabar com você, a AI NÃO leva vantagem nisso, mas os oponentes controlados por humanos podem levar. No solo assim como no espaço, a AI é bem fraca quando não está em grande número ou tecnologia. Ela irá se mover em linhas para tentar acabar com você, onde se tiver uma tática já feita não levará muito tempo para que acabe com eles.

Um grande problema para a jogabilidade vem da função de overrun. Ela coloca ênfase em construir uma grande armada que acaba com qualquer oposição que aparecer em seu caminho. Esta parece ser a única estratégia viável do

jogo e elimina um pouco a jogabilidade. Basicamente é um problema baseado na balança do jogo. O jogo dá ênfase as construções e pesquisas assim como produções de naves em grande escala e você sempre irá vencer as batalhas se o seu inimigo não tiver este nível também. Típicamente o jogo irá acabar logo que encontrar uma raça superior, que irá esmagar as suas tropas inferiores. A mancada da diplomacia faz com que deixar os inimigos vivos seja uma burrice e sempre que você estiver espionando um inimigo e descobrir que é superior, então é uma boa idéia entrar em guerra. A jogabilidade sempre consiste em construir o seu próprio império, procurar por planetas novos e fazer um grande centro de pesquisas e é claro resolver as pequenas tarefas que são jogadas a você de hora em hora. Você entrará muitas vezes em guerra e será atacado e uma vez que os inimigos entrarem em um planeta seu, você poderá mandar tanques neles, mas mais uma vez eles não poderão parar um exército inteiro de inimigos. Este o ponto mais fraco do jogo, mas mesmo assim não é crucial. IG2 é, tirando todos os filmes de aventura e ficção científica, um jogo de estratégia 4X. A tecnologia é bem grande para a pesquisa de partes diferentes e mesmo assim não grande o bastante que apenas os fanáticos deste gênero irão entender. Será o modo que irá construir o seu império e pesquisar a tecnologia que irá decidir o seu sucesso. Você poderá vencer uma batalha crucial com uma tática superior no campo de batalhas, mas na maioria do jogo você não usará a estratégia.

O Multiplayer está confinado ao TCP/IP, o que significa que apenas jogos pela Internet ou Lan. Hotseat não é possível devido a natureza de tempo real do jogo. As batalhas no modo multiplayer são calculadas ao invés de serem lutadas no ambiente 3D. isso elimina alguns aspectos táticos do jogo e muitos efeitos visuais. É triste que os produtores do jogo estejam se escondendo por trás da desculpa "O jogo é em tempo real, então uma quantidade infinita de batalhas ocorrem ao mesmo tempo no modo multiplayer (quando está lutando com um amigo e o computador te ataca, você deve lutar em duas batalhas o que é impossível.). A única solução iria ser parar o tempo no jogo enquanto uma luta estivesse acontecendo, resultando em atrasos muito chatos para os outros jogadores." Por que não deixar a escolha para nós jogadores se queremos ou não esperar a finalização das batalhas? E como resultado, apenas grandes naves estarão lutando, não da para acreditar que o volume das batalhas seja alto, mas em um modo de 2 jogadores na LAN, gostaríamos de ligar as batalhas (pelo menos para encontros de humanos contra humanos). Isso é apenas uma desculpa para não gastarem mais tempo em batalhas multiplayers e tomara que isso apareça em patchs futuros.

OS GRÁFICOS E SOM

Graficamente o jogo é em 640x480, com a opção de resolução mais alta em uma ferramenta para baixar no website do jogo. Os gráficos são belos, com apenas algumas mancadas na visão 3D de sua colônia. Se tiver um grande monitor, mais de 17 polegadas, o jogo irá parecer um pouco quadrado na resolução mais baixa. Com a resolução mais alta que pode ser pega no website do jogo, pode fazer com que os textos fiquem estranhos. Basicamente o jogo foi feito para a resolução 640x480. As explosões durante o jogo são belas, mas nada revolucionário. As batalhas no espaço não são aquela maravilha, mas ainda assim são belas. O mapa das estrelas parece bom. O som não parece ser compatível com EAX ou A3D e mesmo assim seria uma escolha óbvia levando em conta as batalhas 3D. A música realmente o coloca no jogo e você nunca fica irritado com ela.

Mas onde o jogo realmente brilha é nas seqüências de filme. Cada raça tem um CD cheio de falas e filmes que são tocados durante o jogo. Quando chega a um planeta pela primeira vez, o jogo mostra um filme de você chegando no planeta. Outro exemplo é quando você manda um grupo de busca investigar um planeta, um filme irá mostrar o seu grupo atravessando um deserto em tanques procurando por um sinal.

No começo de cada uma das 3 campanhas diferentes estão os melhores filmes: uma longa e estonteante seqüência de filme que é diferente em cada raça. A qualidade é animal e o deixará sem ar. Das cenas das naves duelando no espaço parecidas com a do filme Star Wars, até cidades alienígenas bem construidas com uma qualidade que nunca vimos em outro jogo. E estes filmes maravilhosos combinados com a boa história ajudam a grudar você na frente de seu computador por horas e horas. Aqui está uma arte de fazer bons jogos. Para definir o que faz um jogo bom é impossível, pois há coisas diferentes para fazer para pessoas diferentes. Muitos colocariam a inovação no topo de suas listas, mas achamos que isso não é tudo em IG2. Há alguns aspectos do jogo que são bem normais e ao mesmo tempo há aspectos que são profundos e envolventes como nenhum outro jogo já produziu. É uma mistura de vários gêneros e resultou em um dos jogos mais divertidos que já apareceu por anos. O que faz deste jogo bom então? Simples, é uma balança perfeita e enquanto C&C, RTS e MOO sejam jogos com estilos diferentes, em IG2 estes estilos se misturaram perfeitamente. Um game para fanáticos por estratégia 4X e nem um título muito simples, mas a mistura resulta em uma diversão variada e divertida. Neste caso, fez um grande jogo.

ESCALANET

O Seu Site de Compras e Informações

AQUI VOCÊ VAI ENCONTRAR

www.escala.com.br

CDs CD-ROMs REVISTAS LIVROS CURSOS

EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK

PUBLICADO: Sony
JOGADORES: Ilimitado
GENERO: RPG
LANÇADO: 05/05/00
WEB SITE: www.everquest.com

GRÁFICO:	4.0
SOM:	3.0
JOGABILIDADE:	4.5
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	3.5
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 200, 64 MB RAM, 600 MB de HD, CD-ROM 8x

Recomendado: Pentium III, 128 MB RAM, 700 MB de HD, CD-ROM 12x

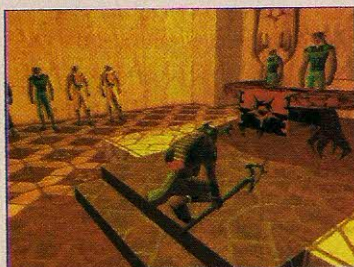
Finalmente um Add-on que adciona realmente alguma coisa

Há duas coisas que você deve saber da expansão de EverQuest. A primeira é que é um jogo muito divertido. E a segunda, é que se você não se interessou pelo EverQuest anteriormente, não há nada em The Ruins of Kurnak que irá mudar a sua idéia. Com o sucesso de EverQuest, que ultrapassou Ultima Online e se tornou o melhor RPG online, não é surpresa que Ruins of Kurnak seja um título muito esperado. Há algumas pequenas falhas, mas a experiência ao todo melhorou muito o EverQuest. EverQuest: The Ruins of Kurnak expande o mundo de EverQuest em 30%, adicionando novas criaturas, tesouros e magias, assim como uma nova raça para jogar, o Iksar, uma raça de malvados seres lagartos. O level dos jogadores aumentou de 50 para 60. E isso sozinho já é uma grande adição para os fãs do jogo, mas não para aqui. Verant gastou um ano com EverQuest e eles pegaram, aquela experiência e ofereceram uma versão refinada do jogo nas novas terras de Kurnak. Em primeiro lugar, você irá perceber que as zonas estão bem maiores. Em fato estão enormes. (EverQuest usa zonas no mundo para acabar com os lags.) Uma das reclamações mais comuns do jogo original era que as zonas eram muito confinadas e Kurnak remedeia isso com zonas muito maiores. Isso dá ao jogo um novo sentimento de liberdade. Em Kurnak você irá passar pelas ruínas de seu poderoso império. Estas ruínas são parecidas com aquelas

da grécia, com pilares brancos, templos semi destruidos e estátuas quebradas. Os ambientes variam de zonas na praia até em florestas, você encontrará até um Yeti na neve, realmente há muita variedade.

Os gráficos

Verant também melhorou os gráficos e animações. Eles melhoraram a engine para aceitar mais

polígonos e os resultados são animais. As criaturas parecem muito mais vivas agora e as árvores e a grama se mexem com a brisa. O rio tem água fluente e ele irá te levar embora se não começar a nadar. Estas melhorias realmente adicionam muito para o jogo. Há também novas criaturas. Antes tinhamos aranhas gigantes. Agora temos aracnídeos gigantes que

são metade aranha e metade humanos e 100% malvados. Algumas criaturas usuárias de magia podem agora se afastar de você quando estiverem sendo vencidas e também há uma nova raça de Goblins que vivem nas ruínas sob a água de uma colônia de Kurnak. Como um Iksar, nós nadamos até uma pequena ilha e ficamos pensando por que havia tantos corpos no chão. E então de repente um gorila gigante pulou da árvore e nos matou sem nem percebermos. Wow! Nada tinha pulado de uma árvore antes no jogo anterior! As novas áreas são maravilhosas e divertidas de serem exploradas e levarão algum tempo também.

Pequenos erros

Há algumas reclamações em Kurnak. A grande quantidade de polígonos causa alguns problemas de lag na cidade de ironia Vie. Este lag é relatado ao CPU, Video Card e a quantidade de RAM que você tem e não da Internet. Mesmo que a caixa diz que o mínimo de RAM seja 64, 128 de RAM é o mais apropriado. A expansão também foi lançada com alguns problemas de som que não corresponde com algumas criaturas. Por exemplo, se matar um tigre dentes de sabre ele gritará como um humano quando morrer. E finalmente, o jogo tem alguns erros de inglês nos textos. Mesmo assim os negativos são inferiores aos positivos. EverQuest: The Ruins of Kurnak é maravilhoso. Diferente da maioria das expansões, ela realmente faz o jogo parecer novo adicionando muitas coisas. Se você for fã do EverQuest original irá se maravilhar com este jogo.

PUBLICADO: Microsoft
JOGADORES: 90
GENERO: Estratégia
LANÇADO: 02/05/00
WEB SITE: www.microsoft.com

GRÁFICO:	3.5
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	3.5
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 266, 32 MB RAM, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 64 MB RAM, CD-ROM 12x

A Microsoft entra na onda dos games de estratégias no espaço

A indústria de produtores está misturando RPGs com estratégias, ação com RPG e estratégia com ação. Aqueles que produzem simuladores de batalhas espaciais não são diferente. Eles ainda estão procurando aquele ponto doce de um jogo que resulta em muito dinheiro. Mas nenhum destes novos jogos alcançou este ponto — com a possível exceção de Homeworld, mas o Allegiance da Microsoft pode provar ser o primeiro jogo. Trazendo ação de tiros no espaço, estratégia em tempo real e muita jogabilidade de multiplayer, Allegiance está querendo ser tanto o melhor jogo de combate no espaço e jogo online do ano.

Uma parte da história

A história é mais ou menos assim: Uma tragédia aconteceu na Terra. Parece que um enorme meteoro bateu nela. O impacto causou o estouro econômico de 2139 e os sobreviventes decidiram lutar pelos restos sem valor da terra que sobrou e pelos asteróides metálicos que estão espalhados pelo universo. De um lado está a Coalition. Os membros desta união são durões como navalhas, eles são os verdadeiros militares. E do outro lado esta a Bios Faction. Estes caras são humanos geneticamente melhorados que têm algumas vantagens a mais. A GigaCorp está ainda do outro lado, esta facção não tem as melhores naves do jogo, mas realmente sabe como ganhar dinheiro.

Mesmo que não seja tão bom visualmente quanto o FreeSpace 2, este jogo parece melhor do que qualquer outro título online. O espaço deste jogo não é aquele escuro e frio mostrado em Starship Troopers, por outro lado, tem massas coloridas recentemente vistas em Homeworld. Nuvens cor de rosa servem como cenário para batalhas aéreas, as naves quando explodem se tornam uma bola de fogo com muitos efeitos. Algumas naves dão mancada em seu tamanho como em Independence War, mas ainda são convincentes.

Os gráficos trazem muita beleza. Também convincente é o combate. Exceto por 6 tutoriais de treinamento, você luta online. Os jogadores podem se conectar na Microsoft's Zone, escolher um time e mergulhar em uma nave. Você pode jogar o game por uma LAN de graça ou por um servidor de graça, mas irá querer assinar a Zone, pois a Microsoft oferece muitas opções de prêmios (o jogo vem com um mês de graça). A parte mais divertida do jogo é tentar pegar o universo de outro time ou até outros times de humanos. Há 18 naves de luta, 16 capital ships e mais de 20 tipos de armas para escolher.

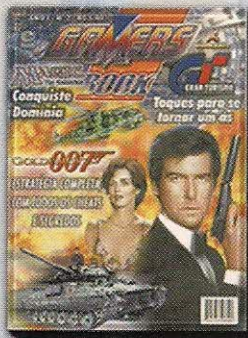
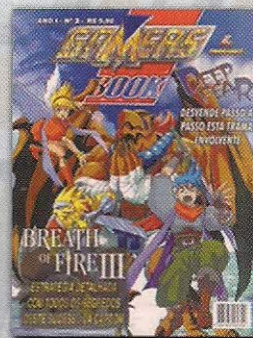
Boa missão

Rápidas e furiosas, as missões deste jogo são muito mais intrigante do que da série X-wing. Os pilotos de interceptação lutam em batalhas desesperadas para proteger suas bases, os bombardeadores, escoltados por naves de batalha a longa distância, entram nas instalações inimigas. Mas tudo isso tende a melhorar. Aqueles que preferem um jogo de estratégia, podem manusear tudo isso de suas bases espaciais. Estes comandantes organizam ataques, escoltas, defesas com um simples click. E além do mais, eles devem colocar naves de batalha para defender os mineradores com AI que pegam He3 que é preciso para manter a economia. É um jogo típico do gênero de estratégia em tempo real, mas com uma variação, as naves que comanda são pilotadas por humanos que podem ou não obedecer as suas ordens. É claro que como em muitos outros jogos de batalhas espaciais, há muita tecnologia a ser usada. Os mísseis precisam ser melhorados e campos de energia também se quiser competir neste jogo. Os comandantes podem escolher o que devem pesquisar, mas este serviço é geralmente de outro jogador com um cargo chamado de Investor. Os cargos diferentes, piloto, comandante, atirador e investor, fazem uma combinação muito boa.

E para finalizar

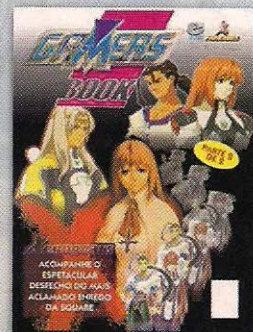
Parte estratégia em tempo real e totalmente online, Allegiance é um dos melhores jogos que chegou as prateleiras neste ano. Os mecanismos simples, os combates de humanos vs. humanos e a estratégia muito boa fazem uma combinação fantástica. Allegiance o envolve e não permite que vá. Para aqueles que procuram por uma nova experiência no campo dos jogos multiplayers, Allegiance é uma ótima adição.

Números Atrasados

Cód.: GB 01
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 02
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 03
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 04
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 05
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 06
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 07
Cada R$ 5,90

Complete sua Coleção

GAMERS BOOK

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GB 01 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 02 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 03 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 04 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 05 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 06 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 07 - Cada R$ 5,90 ( )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: __________ Estado: ______ Cep: ______________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME

OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, TODAS AS MARCAS E SISTEMAS, OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS, TODA LINHA DE ACESSÓRIOS E SEMPRE UM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0816

POMPÉIA - RUA DESEMBARGADOR DO VALE, 115 - TEL.: (0**11) 3862-1125

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)

CAMPINAS - RUA JOSÉ MARIA LISBOA, 55 - TEL.: (0**19) 241-6567 (V. TEIXEIRA)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025

MARÍLIA - AV. VICENTE FERREIRA, 555 - TEL.: (0**14) 422-4019

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBERÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. JÚLIO DE ABREU, 291 - TEL.: (0**85) 267-3684 (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

S. J. DOS PINHAIS - AV. RUI BARBOSA, 9295 - TEL.: (0**41) 382-7785

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MILEN.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3608

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2° S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIN, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITERÓI - R. MATRIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-2071 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: franchising@progames.com.br**

RUA PIO XI, N° 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000